

A MELHOR COBERTURA DO MAIOR EVENTO DE GAMES!

DIRETO DE LOS ANGELES AS NOVIDADES DA



SOdn

Super Dicas PlayStation

20

Páginas de informações

31

Jogos para PlayStation 3

55

Jogos para PlayStation 2

31

Jogos para PSP

DETONADO

X-MEN THE OFFICIAL GAME

- O mais completo guia para o jogo do filme
- Passo a passo até o final
- O único com MEGA MAPAS®
- Todos os segredos de todas as fases

O DESFECHO

FINAL FANTASY XII

Parte final do sensacional detonado com tradução do enredo

NOVA SEÇÃO

GAME HELP

Desvendando todos os segredos de:

STREET FIGHTER ZERO: FIGHTER'S GENERATION

- Todos os destraváveis (e não são poucos!)

O CÓDIGO DA VINCI

- Solução completa

PINTURA EM MOVIMENTO

OKAMI

Curta já esta obra de arte (dois meses antes da versão americana)

- Detonado completo em 10 páginas
- Eventos paralelos e segredos
- Todos os pincéis e upgrades



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

ENTREVISTA EXCLUSIVA

WINNING ELEVEN

"BRASIL VAI GANHAR A COPA", diz produtor do game

HARDWARE

PS2 + PC PARTE 2

Rode filmes e músicas do computador direto no console



FUTURO

Nº 36

R\$ 6,50



9 771679 587000



Fabio SANTANA

fabio.santana@gameworld.com.br

Reciprocidade

QUANDO EU IA COMEÇAR esta carta a você, leitor, estava pensando em intitulá-la "Simbiose". Mas aí refleti e concluí que a relação entre a SDP e seu consumidor é muito mais do que simbiótica, muito mais do que uma relação fria, de interesses, em que cada parte se preocupa simplesmente em tirar proveito da outra. Então me veio a palavra "reciprocidade", que sintetiza melhor nosso vínculo. Explico. 'Me' orgulho de poder contar com uma base de leitores tão participativa! Não são pessoas que só adquirem a revista por alguma finalidade e pronto. São devotos da SDP, que nos escrevem mensalmente, seja para bater papo, seja para elogiar quando acertamos ou para puxar nossas orelhas quando damos alguma bola fora. Cada um à sua maneira, eles querem que sejamos os melhores, sempre.

De nossa parte, nos cobramos cada vez mais, não para atender a uma demanda e lucrar com isso, mas para satisfazer aqueles que, por qualquer motivo, decidem comprar a SDP. Claro, é uma profissão remunerada como outra qualquer, mas antes de ser uma fonte de renda, para nós, é uma paixão. Trabalhamos com uma prioridade: fazer o leitor feliz. A recíproca é verdadeira: você quer o melhor para gente – e nós queremos o melhor para você. Provas dessa sua dedicação nós temos diariamente e, para provar a nossa devoção, estamos ajustando nosso conteúdo edição a edição. Quem pediu vai perceber e, quem ainda não pediu, ajude-nos a fazer essa sintonia fina. Obrigado pela confiança e comemoremos esse relacionamento tão bem sucedido.

sdpstaff



Pablo MIYAZAWA

Depois dessa E3, estamos começando a achar que o evento vale mesmo a pena pelas guloseimas que antecedem os eventos. Pablito foi um que se esbaldou nos sandubás enquanto esperava pela conferência da Sony.

Favorito: Guitar Hero



Jocelyn AURICCHIO

Pois é, enquanto esperava pela conferência da Sony antes da E3, nosso Editor Executivo também aproveita para "fazer uma boquinha" com os doces presenteados pela empresa!

Favorito: God of War II na E3!



Ronaldo TESTA

Com cara de garoto-propaganda, Testinha garante que, apesar da Sony ter copiado descaradamente o controle do Wii da Nintendo, o PS3 tem tudo para ser um grande console. Deus te ouça...

Favorito: WE9



Ricardo FARAH

Com o Guerra de férias, sobrou pro Shaaman segurar as pontas dos fechamentos. Tudo bem, pelo menos ele aproveita para proliferar a dor e o desespero entre os colaboradores que não entregam o texto no prazo.

Favorito: Guitar Hero



Rodrigo GUERRA

Finalmente, após suar a camisa por muito tempo, Guerrinha saiu de férias este mês. O local escolhido, a praia de Acapulco (a mesma do Chaves), ajudará o menino a espárecer e relaxar para mais um ano fechando revistas!

Favorito: FFXII



Henrique MINATOGAWA

Minato revelou nos Podcasts do Gameworld que é o ajudante geral da redação. A verdade é que, quando não está revisando ou fazendo um review, aproveita para golear a galera no WE.

Favorito: WE9



Mario AV

Dá-lhe mais um sortudo que aproveitou o mês de junho para tirar férias! O Dr. AV aproveitou a deixa para estampar na revista uma homenagem à patroa, que faz aniversário este mês! Parabéns!!

Favorito: MGS3



Bruno DOICHE

"Não, Doiche, não faça cara de mau sempre que espanta nossos leitores". Pelo menos é isso que pedimos para o chefe de arte todo mês, que sempre cobra os textos atrasados da redação...

Favorito: MGS3



Stephanie LAWRENCE

Huahuahua! Meus Deus, que cara de velório é essa, minha filha? Até parece que fechar revista toda semana de madrugada é chato! É tenebroso, mas com o tempo você acostuma...

Favorito: GT4



Robson TEIXEIRA

Não há como negar o rostinho alegre de Mr. Robson! O motivo foi simples, finalmente CHEGA DE TABELAS E DE FFXII! Apesar de ser fã assumido de Final Fantasy, não quer saber do game até sair a versão ocidental.

Favorito: WE9



Homero LETONAI

Homero teve a "resposta" do mês de diagramar nossa matéria de capa. Após madrugar nas páginas de X-Men, nosso diagramador começou a desenvolver poderes mutantes que até Xavier desconhece!

Favorito: beatmania



Andressa NOZUE

Olhem bem para a foto! Sassá prova por A mais B que é metaleira de verdade. Tem tatoo, cabelo pintado, óculos malandro e ainda faz chifrinhos em todas as fotos. Dá-lhe menina!

Favorito: Okami



Douglas PEREIRA

Após três meses sem dormir graças ao detonado de FFXII, nosso prodígio colaborador aproveita até para bater continência à Snake. Só não vai se camuflar na hora de entregar o texto no prazo, hein...

Favorito: FFXII



Gilsomar LIVRAMENTO

Gil se comportou direitinho este mês. Entregou o detonado no prazo e por isso merece chamar a atenção no editorial. Segue o recado: "Oi, Michi! Abraço para Londrina!"

Favorito: Okami



Henrique SAMPAIO

Após devorar o livro de Dan Brown, Sampaio teve a árdua missão de detonar o game do Da Vinci. O game é bom, mas não vale o sacrifício, acredite.

Favorito: Indigo Prophecy



André "ASAPRETA" VARAJÃO

Eis que nosso mestre do Hardware dá as caras nas páginas da SDP! Quando uma novidade no mundo da tecnologia dos games surgir, acredite, Asapreta estará lá para registrar os fatos.

Favorito: WE9

10

ESPECIAL E3

Cobertura histórica

O maior evento de games do planeta em uma cobertura imperdível. Confira em 20 páginas os melhores games de PS2, PSP e PS3 que foram mostrados no show!

• "Brazil? Oh, Brazil... I know Brasil". Foi com estas palavras que Ken Kutaragi, o pai do PlayStation, recebeu nossa equipe enquanto autografava uma edição da SDP!



30

DETONADO

Final Fantasy XII

Finalmente, após três edições consecutivas, eis que você confere a parte final do maior e mais completo detonado do RPG mais ambicioso do PS2.

42

DETONADO

Okami

Descubra todos os segredos e caminhos para trilhar o bem e vencer todos os desafios do título que mostra com competência que games podem ser chamados de arte!

04

ROTEIRO

Antes tarde do que nunca! Games não param de ser lançados para PS2 e PSP. Bem como os filmes no cinema e em DVD. Para isso, você confere tudo em nosso roteiro.

06

SDP-MAIL

O melhor espaço para você exigir seus direitos, fazer suas críticas, dar sugestões... Quem manda aqui é você!

54

DETONADO

X-Men: The Official Game

Os filhos do átomo invadem as páginas da SDP em um detonado imperdível que conta com estratégia completa para todos os mutantes, guia com localização de todos os itens e Mega Mapas para as principais missões.

62

GAME HELP

The Da Vinci Code

Dan Brown que se cuide. Seu livro ganhou até mesmo uma versão para videogames. Descubra todos os segredos para terminar o jogo do livro mais polêmico da década.

64

GAME HELP

Street Fighter Zero: Fighter's Generation

Uma coletânea imperdível da melhor série da Capcom com todas as dicas e segredos para você não perder nenhum extra de cada game.

66

HARDWARE

Dando continuidade à matéria da edição #34, você confere novos recursos que uma conexão entre seu PS2 e um PC pode oferecer.

70

SUPERDICAS

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

REVIEWS

74 Flash Reviews

PlayStation 2

76 •Hitman: Blood Money
•The Da Vinci Code
•X-Men: The Official Game

77 •Ryuko no Ken (Art of Fighting): Ten-Chi-Jin
•Street Fighter Zero: Fighter's Generation

78 •beatmania IIDX 11: IIDX Red
•MotoGP 4
•Shin Gouketsuji Ichizoku: Bonnou Kaihou
•Steambot Chronicles

PSP

78 •Monster Hunter Freedom
•NBA Ballers: Rebound

O que rola em julho

Acompanhe as datas e programe-se para o mês

FIQUE POR DENTRO de tudo o que rola de entretenimento no mês de julho: 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 1º e 2 de junho. As produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

PS2

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
FlatOut 2	VU Games	Corrida	11
Monster House	THQ	Ação	18
NCAA Football 07	Electronic Arts	Esporte	18
Super Dragon Ball Z	Atari	Luta	18
The Ant Bully	Midway	Ação	18
Bamyard	THQ	Ação	25
Pac-Man World Rally	Namco Bandai Games	Corrida	25
World Racing 2	Playlogic	Corrida	25
Japão			
SBrave Story: Wataru no Bouken	SCEI	Aventura	06
Cars	THQ	Ação	06
Daito Giken Premium Pachi-Slot			
Collection: Yoshimune	Daito Giken	Tabuleiro	06
Hiiro no Kakera	Idea Factory	Aventura	06
Xenosaga Episode III:			
Zarathustra wa Kaku Katariki	Bandai Namco Games	RPG	06
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 13	Konami	Esporte	13
Love*Com: Punch de Conte	AQ Interactive	Aventura	13
Matchi-ing Maker 2: Machi —			
Boku no Machizukuri	D3 Publisher	Simulador	13
Persona 3	Atlus	RPG	13
Saru Get You: Million Monkeys	SCEI	Ação	13
Battle Stadium D.O.N	Bandai Namco Games	Luta	20
Gunparade Orchestra: Ao no Shou —			
Hikari no Umi kara Tegami o Okurimasu	SCEI	Aventura	20
NeoGeo Online Collection:			
Garou Densetsu Battle Archives 1	SNK Playmore	Luta	20
Wrestle Kingdom	Yukes	Esporte	20
Blood+ Souyoku Battle Rinkyoku	SCEI	Aventura	27
Brothers in Arms: Meiyu no Daishou	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	27
Cluster Edge:			
Kimi o Matsu Mirai-e no Akashi	Marvelous Interactive	Aventura	27
Kamaitachi no Yoru x3:			
Mikazuki Shima Jiken no Shinsou	Sega	Horror	27
Kinnikuman: Muscle Grand Prix Max	Banpresto	Luta	27
Kyoukara Ma-Oh! Hajimari no Tabi	Bandai Namco Games	Aventura	27
Last Escort: Kurochou Special Night	D3 Publisher	Aventura	27
Major League Baseball 2K6	Spike	Esporte	27
Metal Slug 6	SNK Playmore	Ação	27
Planetarian: Chiisana Hoshi no Yume	Prototype	RPG	27
Sengoku Basara 2	Capcom	Ação	27
Torikago no Mukougawa	Takuyo	Aventura	27
True Crime: New York City	Spike	Ação	27
WeAre*	Kid	Aventura	27
Zero Pilot: Zero	Project ZERO PILOT	Simulador	27

● **PS2:** em julho, tem Super Dragon Ball Z, produzido por um dos criadores de Street Fighter II. E ainda tem Goku no crossover Battle Stadium D.O.N..

PSP

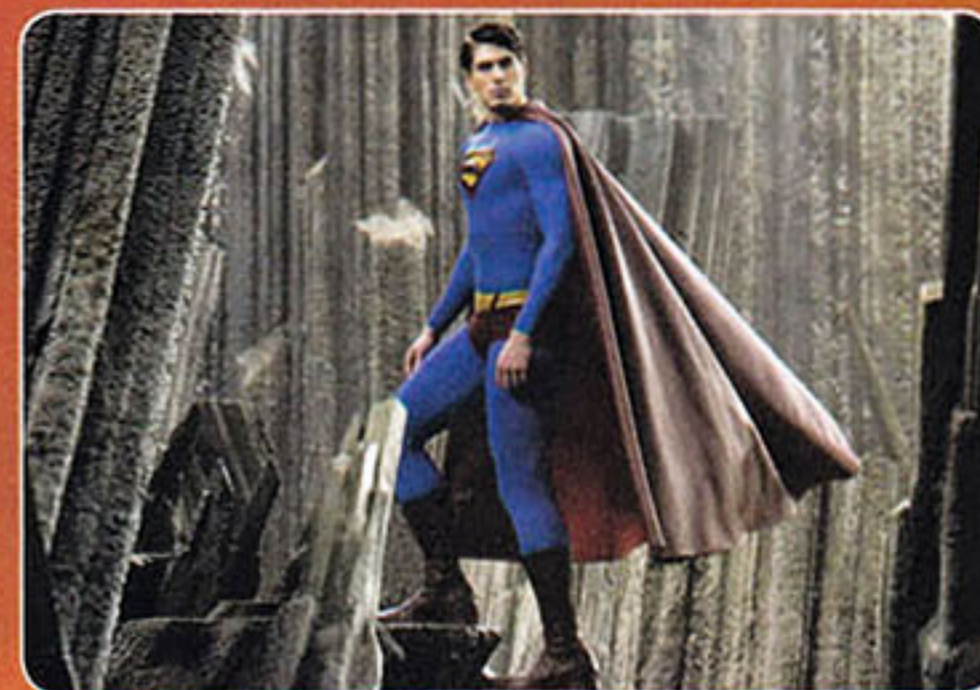
JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Blade Dancer: Lineage of Light	SCEA	RPG	18
Bounty Hounds	Namco Bandai Games	RPG	18
Miami Vice	Sierra	Ação	18
NCAA Football 07	Electronic Arts	Esporte	18
Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	RPG	18
Pac-Man World Rally	Namco Bandai Games	Corrida	25
Tekken: Dark Resurrection	Namco Bandai Games	Luta	25
Japão			
Brave Story: Shintanaru Ryojin	SCEI	RPG	06
Cars	THQ	Ação	06
Daito Giken Koushiki Slot Simulator:			
Yoshimune Portable	Daito Giken	Tabuleiro	06
Nana: Subete wa Daimaou no Omichibiki!?			
	Konami	Tabuleiro	06
Rain Wonder Trip	Bandai Namco Games	Variiedades	06
Tekken: Dark Resurrection	Bandai Namco Games	Luta	06
Bubble Bobble Magical Tower			
Taisaku Ikusa!!	Taito	Puzzle	13
Jukugon	Sega	Puzzle	13
LocoRoco	SCEI	Ação	13
Tengai Makyou:			
Daishi no Mokushiroku	Hudson	RPG	13
Bleach: Heat the Soul 3	SCEI	Luta	20
Bomberman Portable	Hudson	Ação	20
King's Field: Additional I	From Software	RPG	20
Portable Island: Te no Hira no Resort	Bandai Namco Games	Variiedades	20
Ultraman Fighting Evolution 0	Banpresto	Ação	20
Densha de Go! Pocket Toikaidousenhen	Taito	Simulador	27
Derby Stallion P	Enterbrain	Simulador	27
Major League Baseball 2K6	Spike	Esporte	27



● **DVD:** O filme baseado no game de tiro em primeira pessoa Doom está chegando em DVD especial.



● **PSP:** Tengai Makyou é remake do excelente RPG de 1996 para Sega Saturn, que envolve demônios nos EUA do final do século XIX. Será que desta vez tem chance de uma versão americana?



● **CINEMA:** O homem de aço está de volta às telonas depois de mais de 20 anos.

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

CINEMA

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
A Hora do Rango	Imagem	Comédia	07
Bandidas	Fox	Comédia	07
Os Sem-Floresta	UIP	Animação	07
100 Escovadas Antes de Dormir	Columbia Pictures	Drama	14
Deu a Louca na Chapeuzinho Vermelho	Europa	Infantil	14
Ela é o Cara	Imagem	Comédia Romântica	14
Premonição 3	PlayArte	Terror	14
Superman — O Retorno	Warner	Ação	14
George, O Curioso	UIP	Animação	21
Os Piratas do Caribe 2: O Baú da Morte	Buena Vista	Ação	21
1972	Buena vista	Drama	28
A Sonhadora	Downtown	Drama	28
Tudo Pela Fama	UIP	Comédia	28

DVD

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
Questão de Imagem	Europa	Drama	03
Seita da Escuridão	Europa	Terror	03
Terapia do Amor	Europa	Comédia Romântica	03
Barbie Mermaidia	Universal	Infantil	05
Nanny Mcphee	Universal	Comédia	05
Annapolis	Buena Vista	Drama	05
A Era do Gelo 2	Fox	Infantil	10
Alta Tensão	Europa	Terror	10
As Regras de Max	Europa	Ação	10
O Cárcere e a Rua	Europa	Drama	10
O Mistério de Rose	Sony	Terror	12
Doom — A Porta do Inferno	Universal	Ação	12
Segundo em Comando	Sony	Ação	12
Firewall — Segurança em Risco	Warner	Ação	13
Minha Nada Mole Vida	Warner	Comédia	13
Medo	Europa	Suspense	17
Meu Pai, Meu Filho	Europa	Drama	17
A Cor de um Crime	Sony	Suspense	19
A Máquina	Buena vista	Romance	19
O Túnel da Morte	Sony	Terror	19
Sra. Henderson Apresenta	Buena Vista	Comédia	19
A Condessa Branca	Sony	Drama	26
Memórias de uma Geixa	Sony	Romance	26
A Sangue Frio	Universal	Suspense	26
Monk — Episódio Piloto	Universal	Policial	26
Terra Fria	Warner	Drama	27

GAME MUSIC

TÍTULO	GRAVADORA	CATÁLOGO	DIA
Soul Link Extension — Intro Theme	Mellow Head	LHCM-1024	07
Tamayura Perfect Audio Collection	Five Records	VGCD-0032	07
Valkyrie Profile 2 Silmeria Original Soundtrack Vol. 1	Team Entertainment	KOSD-00102~3	12
Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra Original Sound Best Track	Victor	VICL-61975~76	12
Oshare Majo Love & Berry Dance Collection - 2006 Spring & Summer (DVD)	Pony Canyon	HSB-50	13
Dew Prism Original Soundtrack	Square Enix	SQEX-10074~75	19
POTION: Relaxin' with Final Fantasy	Square Enix	SQEX-10073	19
Symphonic Suite Dragon Quest VI	Aniplex	SVWC-7369	19
The Idolmaster Complete CD Box	Columbia	COCX-33793	19
Blue Blaster Opening Theme Song / LOVE'Drivin'	Five Records	VGCD-1005	21
Gadget Trial Audio Collection	Five Records	VGCD-0040	21
Game Sound Legend Series — Apollon Game Music Box ~Memorial Sounds of Wizardry~	Scitron	SCDC-00509~14	26
R2BEAT Original Soundtrack	Scitron	SCDC-00536	26
Rengoku 2 ~Soundtrack~	Scitron	SCDC-00534	26
Sengoku Basara 2 Original Soundtrack	Scitron	SCDC-00535	26
Tekken 5 Dark Resurrection Original Soundtrack	Victor Entertainment	VICL-62048	26
Valkyrie Profile 2 Silmeria Original Soundtrack Vol. 2	Team Entertainment	KOSD-00104~05	26
Shin Onimusha: Dawn of Dreams — The Story (DVD)	Avex Trax	AVBA-22894~6	26
Galaxy Angel II Zettai Ryoiki no Tobira Outro Theme: Cause Your Love — Shiroy Melody	b-fairy record	BRDF-3073	28

cartadomês

É ASSIM QUE UM
DETONADO DEVE
SER FEITO!

E aí, galera da SDP? Tudo bom? O meu nome é Lucas e sou leitor da revista há muito tempo, mas esta é a primeira vez que escrevo.

Sempre venho acompanhando os detonados que a revista publica e sempre tive a sensação de que os games de RPG não eram muito populares entre os editores da redação, pois os detonados de games desse estilo nunca eram (se me permitem a crítica) bons. Isso veio abaixo após ler a edição número 34 da SDP. O detonado de FF XII

ficou excelente! Ao ver esse detonado, eu me lembrei de uma estratégia de FFVII feita por uma extinta revista (será que o Fábio lembra?). A cada edição, era publicada uma parte do detonado e eu me lembro que comprei seis edições seguidas só por causa do game. Outro ponto que eu gostaria de ressaltar, ainda sobre os detonados, é o seguinte: um game de RPG sem história não é game de RPG. Muitas pessoas não sabem inglês, principalmente os mais novos, e por isso acabam perdendo parte da história. A coisa fica pior quando o game é em japonês. A história faz com que o jogador se apegue aos personagens, sintam a dor deles, sintam pena, raiva e assim vai... Por isso, eu acho importante que nos detonados a história apareça. Eu entendo que o espaço para fazer o detonado é limitado, mas eu acredito que o enredo é algo que não pode ser deixado de lado.

Críticas à parte, agora é hora dos elogios. A parte gráfica da revista está de parabéns! A montagem das figuras e, principalmente, os mapas estão muito bem feitos. Comprei Black só por causa do Mega Mapa que vi no detonado da edição #33. Os textos, mesmo pequenos, ficaram mais detalhados e completos. Os detonados sofreram um avanço incrível! Enfim, a equipe toda está de parabéns! Um grande abraço a todos da redação.

Lucas Alves
Via e-mail

Fala, Lucas, tudo jóia? Pois é, claro que o Fábio lembra dessa revista!

Aliás, você não é o primeiro e nem será o último a lembrar daquele detonado do FFVII. Agora, sabe da maior? Correm boatos aqui na redação que a SDP seguirá o modelo adotado por Final Fantasy XII sempre que um grande game como esse for lançado. E o melhor, com a história do game e o enredo traduzido! Claro que sempre quando tivermos o devido espaço na revista (pelo jeito, aumentar a SDP para 80 páginas não foi o bastante)! Quanto aos Mega Mapas, nosso lema desde a reestruturação da revista é: "Se o game merece, ele terá Mega Mapas. Ao menos um game por edição!"



XII e outros grandes medalhões sendo lançados antes do ocidente, passam bons meses chupando o dedo para jogar GTA e outros títulos imperdíveis. Quer saber, Ultimate Spider-Man está saindo apenas este mês no Japão, enquanto nós já estamos jogando há pelo menos nove meses!

SEÇÃO NOIADO À VISTA!

E aí, seus chapados da SDP! Tudo nória? Tenho umas dúvidas sobre o trailer de Metal Gear Solid 4 que o mano Kojima mostrou na E3 e gostaria que vocês me respondessem:

- 1) Seria Snake um profeta? Quando ele disse "war has changed" no início da semana, ele estava se referindo ao que aconteceu em São Paulo recentemente?
 - 2) Seria Snake capaz de invadir um presídio dominado pelo PCC e ainda achar todos os sapinhos traficantes?
 - 3) O Raiden vai deixar de ser o "Deus do Trovão e Protetor dos Domínios da Terra" para se tornar babá do vovô Snake?
 - 4) Quem fuma mais: o Snake ou o Cid de Final Fantasy VII? Cada um tem seus méritos: o primeiro não abre mão do bagulho nem a seis meses da morte e enfrentando dois Metal Gears. Já o segundo, continua queimando um até embaixo da água contra o Emerald Weapon.
 - 5) As armas não matam, o que mata é Solid Snake (!)... Ráááá, essa foi muito boa, né? Eu to rindo até agora...
- Valeu! Fiquem na paz, uma hora dessas, eu passo aí e vamos todos com o Jô tomar um cafezinho lá na E3.

Maiquinho dos Zoinhos Pequenos
Chocobo Farm / WARK Zone

Fala, Maiquinho, criador de Chocobos! Tudo nória também? Pois é, eis que seguem as sábias respostas para suas sagazes perguntas:

- 1) Snake não só é um profeta como também criador dos X-Men e do Homem-Aranha. Diz aí se ele não é a cara do Stan Lee?
- 2) Corre a lenda que Snake já invadiu um dos presídios dominado pelo PCC. Porém, como o cara estava vestido com sua novíssima camuflagem PCC Camo, todos o confundiram com um membro do esquadrão. Resumindo, Snake não só salvou os pobres sapinhos como também descolou um novo modelo de celular para se comunicar com Otacon.
- 3) Você está atrasado, campeão. Raiden já deixou de ser o Deus do Trovão desde que tiraram o Highlander como ator no filme Mortal Kombat II. Agora ele só pensa em ficar viajando pelo espaço com uma navezinha

também conhecida como Raiden. Já ouviu falar?

4) Eis que agora você nos colocou uma grande dúvida: seriam os cigarros do Snake à prova de bombas nucleares ou os de Cid à prova d'água? Aqui na redação, nosso campeão do fumo sempre será um velhote chamado Caffeine Nicotine (de Samurai Shodown). Esse tem tabaco até no nome!

5) Só não deixa o governo ler essa sua frase, caso contrário, em breve teremos uma nova eleição: "campanha anti-Snake".

Grande abraço e sintam-se à vontade de passar aqui na redação e tomar um cafezinho com o Jô. Vamos ver se você toma mais café do que o chefe, que tem que agüentar as noites de fechamento!!

Resultadoda
Promoção:"FAZENDO A FESTA
COM O PSP!"

A promoção foi um sucesso! Durante dois meses, recebemos milhares de participantes que responderam às perguntas no Gameworld e criaram uma frase especial! A promoção que foi veiculada na SDP #33 e #34 já tem um vencedor. Confira se você é o sortudo que levou para casa um PSP com um Memory Stick de 1 GB:

VENCEDOR:

**THIAGO FLÁVIO
RIBEIRO PENHA**

CAMPO GRANDE / MS

falecomasdp

SUPERDICAS
PLAYSTATION
SDP-MAIL

Rua Heitor Penteadado, 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.

CHORA, NÃO...

Estou indignado! É um absurdo o que os japoneses têm contra nós. Vejam, os japoneses podem contar com uma grande leva de jogos como Okami, WE10, KOF: MI2 e nós só temos: WinBack, Rampage e outros por aí. Para completar, enquanto os japoneses jogam na boa WE10 em sua língua pátria, nós jogamos FIFA! Deveriam pensar em nós. Espero que isso mude com X-Men, GTA e outros!

Paulo César Jakimiu Sabino
Via e-mail

Não fique chateado, Paulo. Quem disse que a gente sofre com isso? Saca só: este mês, tivemos X-Men, The Da Vinci Code, Hitman: Blood Money e muitos outros bons títulos. Quanto aos japoneses, apesar de terem Final Fantasy

comunidadesdp

Se você tem um computador e acesso à internet, provavelmente tem um perfil no Orkut (<http://www.orkut.com/>), a rede social online que virou mania no Brasil. Caso você ainda não saiba, a SDP já tem uma comunidade há algum tempo, com quase quatro mil membros superparticipativos. Se tiver a chance, visite a página para discutir as matérias da revista, conversar sobre assuntos diversos e saber o conteúdo da próxima edição pelo menos uma semana antes dela chegar às bancas. A comunidade da SDP é moderada pelo editor Fábio e conta com a participação freqüente dos redatores da Futuro Comunicação. Participe em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2517584>.

help

BRIGA DE GENTE GRANDE

Oi, pessoal, tudo bem? Estou jogando Zone of the Enders: The 2nd Runner e reparei que na tela de título existe uma opção chamada VS Mode. Porém, quando acesso este modo, só o Jehuty está habilitado. Como faço para abrir os outros robôs? Ouvi dizer que existe um jogo chamado Zoradius, é verdade? Como faço para habilitá-lo?

João Gabriel Pessoa
São Paulo / SP

João, este jogo de luta incluso em ZOE2 é um dos mais divertidos e equilibrados do PlayStation 2 e para conseguir habilitar os orbital frames Anubis, Ardjet, Damaged Jehuty, Jehuty, Jehuty Version 2, Nephtis e Vic Viper, basta terminar o game uma vez. O minigame Zoradius existe, sim, e para jogá-lo, você deve terminar o game pelo menos uma vez. Depois disso, vá para o modo Extra Missions, entre na opção Boss Battle e escolha Vic Viper. Feito isso, faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1 e R1. Se fizer tudo certo, um som vai confirmar o truque. Agora, basta entrar na opção Vic Viper em Extra Missions para jogar esta aventura espacial.

MAIS ESPECIAIS

Já tentei fazer de tudo para conseguir pegar os overdrives de Wakka em Final Fantasy X, mas não sei o que devo fazer. Além disso, um amigo meu me disse que Valefor tem um outro overdrive, mas nem ele nem eu conseguimos fazê-lo. Tem jeito de



dar uma ajudinha?

Rodrigo Campos
Petrópolis / RJ

Final Fantasy X, o campeão dos segredos tem muitos outros guardados nas profundezas de seus bytes do que você imagina, xará. Conseguir os overdrives de Wakka não é moleza. Na verdade, você vai ter que se esforçar muito para conseguí-los, pois terá que vencer alguns torneios de Blitzball e, com isso, receber os overdrives de Wakka como prêmio. O problema é que as recompensas são aleatórias, por isso, pratique muito o esporte de Spira para conseguir estes três overdrives. Valefor tem um especial extra, sim, chamado Energy Blast. Para colocá-lo na sua lista de poderes especiais, basta voltar para Besaid depois que conseguir a Airship. Vá para a vila e fale com a mulher próxima ao cachorro do lado do templo e ela vai lhe entregar o poder secreto do Aeon.

FINAL FELIZ

Oi, galera da SDP, tudo bem? Mesmo vocês tendo abandonado o PSone, acho que podem dar uma mãozinha para mim em Valkyre Profile, certo? Pois bem, eu não consegui fazer o melhor final do game e não tenho nenhuma pista como é que eu faço isso. Já mantive meus status sempre no máximo e sempre mandei os guerreiros conforme as regras que eram impostas, só que nem assim dá certo. Tem como vocês me darem essa ajuda?

Valéria Martinês
Via e-mail

Valéria, não pense você que nós abandonamos o PSone. Para provar isso, nós até fazemos uma revista especial para o console ter seu devido respeito. Outra coisa, não vá pensando que fazer o melhor final de Valkyre Profile é uma coisa simples e descomplicada. Para assistir ao final verdadeiro, você deve manter o seu Estimated Worth

Por Rodrigo Guerra

acima de 40 durante todos os capítulos. Você precisa enviar o personagem Rucio para Valhalla no capítulo 5 e também deve fazer com que o status Seal Rating de Lenneth fique abaixo de 37 antes da Sacred Phase 6 ~ 7 para ativar um evento especial. Depois disso, basta manter seu Estimated Worth acima de 40 até o fim do game.

GAROTAS EM CAMPO DE BATALHA DO LIVRO

Oi, pessoal. Eu estava jogando Metal Gear Solid 3: Subsistence online e vi duas garotas como personagens do jogo, mas eu nunca consegui encontrá-las na tela de seleção de personagens. Eu devo fazer algum código ou coisa parecida para elas aparecerem?

Gustavo Medeiros
Via e-mail

Gustavo, essas meninas são Reiko Hinomoto e Rowdy Reiko, de Rumble Roses, game de luta da Konami que saiu para PlayStation 2 há alguns anos. Para jogar com elas, você deve terminar o game com ranking Animal ou melhor.

FILME DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Tenho uma dúvida que está me tirando do sério. Estou jogando The Sims Bustin Out, mas na fase Tinsel Bluffs há uma missão chamada Find a Good Sci-Fi Movie Script. O problema é que eu não sei onde encontrar este item.

Wesley
Via e-mail

Wesley, essa missão é uma boa pegadinha. Para conseguir encontrar o script, você deve ir para Shiny Things Lab. Os Sims que se encontram lá estarão pensando "What does the brain think about?" (O que faz o cérebro pensar?). Isso é uma referência ao Think Tank, uma máquina de pensamentos que fica no centro laboratório. Basta clicar neste item para pegar o script.

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: **ADAMANTIUM** válida de 20/06/06 a 20/08/06

Conteúdo online do mês

•Shopping: Listão completo com as principais lojas de games do país.

sdp
Super Dicas PlayStation

Número 36 - julho de 2006
www.superdicasplaystation.com.br
www.gameworld.com.br



André Forastieri EDITOR

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, Douglas Pereira, Eric Araki, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Renan Rodriguez, Rodrigo Raugust (textos); Carlos Filizola (mapas) COLABORADORES

NEGÓCIOS

Pablo Miyazawa GERENTE DE PROJETOS

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves GERENTE DE CIRCULAÇÃO
Leandro Ribeiro GERENTE DE ASSINATURAS
Cinthya Müller e Osvaldo Junior 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
Fabio Barros EDITOR / GAMEWORLD

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jacon 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 36, julho de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação, ISSN 1679-5873.

REDAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA

Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6076
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (11) 6877-6056 / 6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6076
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000

PARA ANUNCIAR

E-mail: publicidade@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Fone: (11) 6877-6051
6877-6053
6877-6054
Fax: (11) 6877-6074



Impressão: Plural

Distribuição: DINAP

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.
SDP #34: conexão entre PS2 e PC, parte 1 (PSLINK + Inlink).
No site: análise dos principais mod-chips. Lista de jogos online e com suporte a LAN.

DÚVIDAS COM MÍDIAS

A mídia roxa da Samsung Pleomax 8X (imprimível) é boa para gravar backups? Na SDP #34, vocês falaram que era bom escolher DVDs com velocidade 4X, mas destes, só encontrei de marcas desconhecidas, nenhuma daquelas que vocês citaram: Sony, TDK, Imation... E por que a mídia roxa faz um barulho maior para ler? Meu PS2 é o tijolão, tenho há três anos e nunca deu problema. Não quero que dê agora.

Luke Luciano
Via e-mail

A tendência das mídias é acompanhar a velocidade dos gravadores e ficará cada vez mais difícil encontrar mídias de 4X no mercado. Como falamos no CT da SDP #34, ao gravar uma mídia, procure usar a metade da velocidade nominal dela para que o seu PS2 não tenha dificuldades em ler o jogo. O barulho que o seu PS2 faz ao ler a mídia roxa é do canhão procurando um melhor foco para ler a mídia. Isso está diretamente relacionado à flexibilidade da mídia (e à sua qualidade). O maior problema com as mídias nem é a sua cor azul-arroxeadas (a mais difundida para DVD+/-R), mas sim o fabricante. É possível encontrar mídias de diversas marcas (TDK, Fuji, Samsung etc.) de um mesmo fabricante. Isso, a princípio, não seria problema, mas ajuda a propagar produtos falsificados devido à facilidade de confundir o consumidor. Por seu menor custo, é mais fácil encontrar as mídias vendidas no varejo provenientes em tubos de mídias. Neste caso, é ainda mais importante saber que produto você está comprando, pois é aqui que as mídias genéricas costumam entrar em cena. Particularmente, não recomendo a mídia Samsung Pleomax.

RESSURREIÇÃO DOS PIXELS

Gostaria de saber se é possível devolver a vida aos pixels mortos na tela do PSP. No meu há alguns que nem dá para notar, mas se fosse possível, gostaria de arrumá-los. Na internet, encontrei alguns artigos sobre o assunto e até um arquivo de vídeo chamado RGB que diz fazer efeito em 60% dos casos, mas acho que o meu fica nos outros 40%.

Diogo
Via e-mail

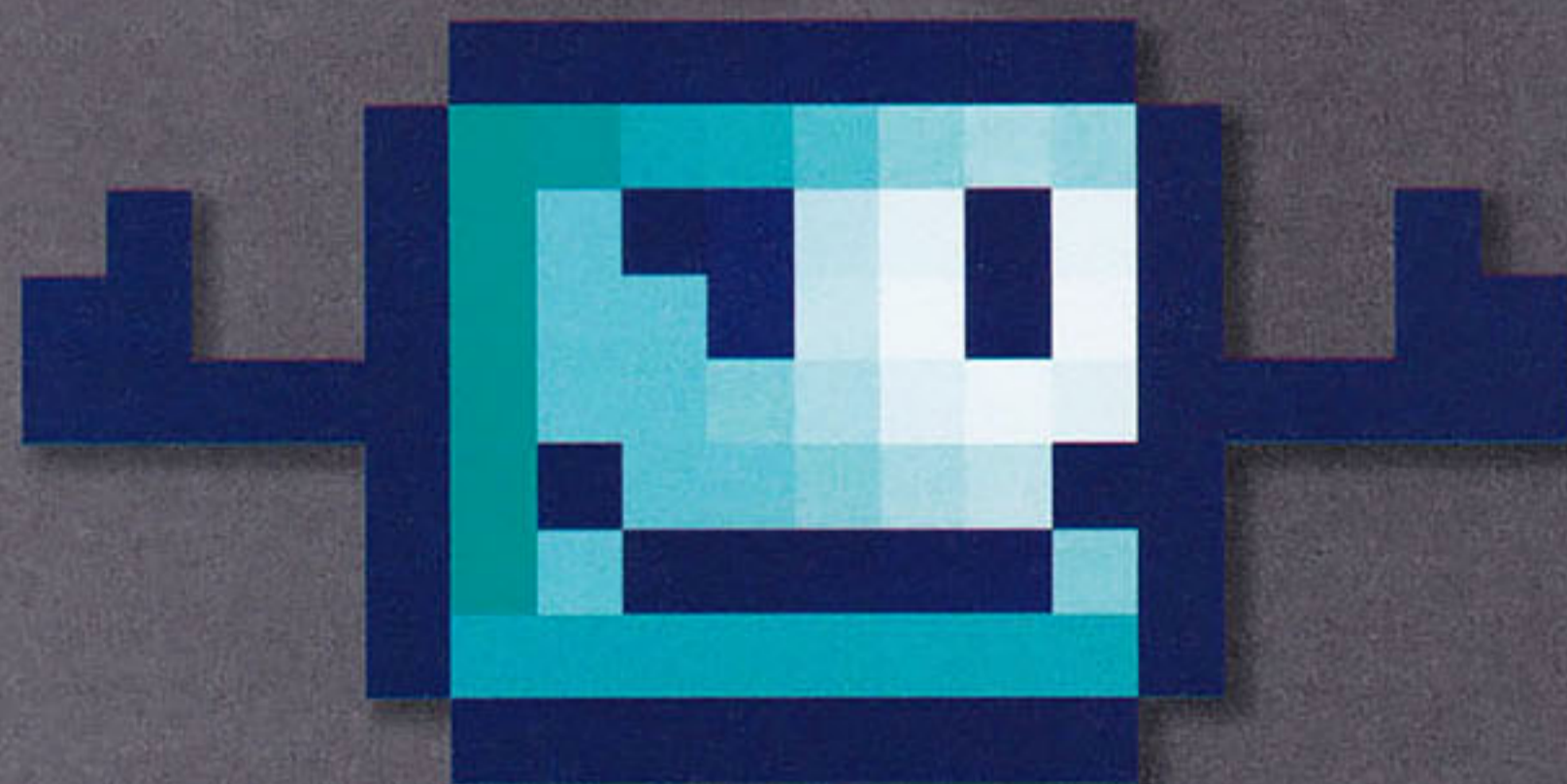
Diogo, dead pixels são as maiores pragas do PSP. São pequenos, quase imperceptíveis, mas para o dono de um PSP, eles parecem saltar aos olhos, por mais escondidos que estejam. Se o programa em questão não resolveu, não tem jeito. O programa é mais eficiente nos chamados stuck pixels, que não são pixels apagados e sim travados numa determinada cor. Abraço.

FORMATANDO O HD

Como faço para formatar o HD do meu PS2, sendo que não possuo PC em casa? Meu aparelho é um 50001 com Matrix Infinity 1.82 e estou usando o programa HDAdvance 2.0. 'Me' falaram para apertar L1 + L2 + R1 + R2 + Start no menu, mas nada aconteceu. E qual versão do GameShark eu posso usar com esse meu console?

Marcelo Pelicer
São Paulo / SP

Marcelo, a informação que lhe passaram está quase correta. Você deve pegar o DMS FORMAT TOOL 1.1 no site do DMS3 (http://www.dms3.com/dms3/files/chips/DMS3_Tools/dms-HD-format-1_1.zip) e gravar um CD de PS2 com ele. Dica: para gravar o disco corretamente, use o método descrito na seção Hardware



da SDP#34, na personalização do PS-2LINK. Para facilitar, crie no Bloco de Notas um arquivo chamado SYSTEM.CNF com o seguinte conteúdo:
BOOT2 = cdrom0:\HDFRMT.ELF;1
VER = 1.00
VMODE = NTSC

Arraste este arquivo, o ELF do DMS FORMAT TOOL 1.1 e um arquivo Dummy para o CDGENPS2 e siga as instruções da matéria citada de como proceder para ajustar e gravar a imagem do CD. Ao carregar o CD no seu PS2, ao aparecer o logo amarelo DMS, aperte L1 + L2 + R1 + R2 e uma mensagem indicando para formatar o seu HD aparecerá. O novo firmware do Matrix Infinity suporta tanto o GameShark quanto o Codebreaker em suas versões mais atuais, inclusive backups deles.

ONLINE COM BACKUP

Na SDP #33, vocês disseram que dava para jogar online com um jogo backup. Eu já tenho o jogo original, um PS2 com Matrix Infinity 1.75 e um gravador de DVD no computador. Como faço para extrair a ID do DNAs do jogo original e gravar o backup?

Vinicius de Mattos Moraes
Campinas / SP

O melhor resumo que posso dar é o que está nas páginas da SDP #10. Basicamente, os programas são: CD/DVD Disc ID Utility v3.0 (lê a ID original), WinDip 1.7 (insere a ID no backup) e DVD Decrypter (grava o DVD-R).

CANHÃO ZOADO

Com seis meses de uso, meu PS2 deu um defeito: o jogo não entrava, ia para a Rotina de Pesquisa e dizia: "O DISCO NÃO PODE SER LIDO: NÃO HÁ DADOS". Levei para a Assistência Técnica e disseram que era o carrinho do leitor e o sensor. Trocaram, agüentou dois meses e voltou ao mesmo problema. Mandeí para outra assistência, arrumaram, mas depois de três semanas voltou o mesmo problema e até hoje não conseguiram consertá-lo. Vocês têm idéia do que pode ser?

Yuri Hoffmann Ramos
Via e-mail

Faltou uma informação vital: qual o modelo do seu PS2? Se for o Slim, eu diria que estão faltando as proteções do mechacon (mais detalhes na SDP #19). Se for um tijolão V9 ou V10, diria que é necessário fazer um Romeo-fix, mas é tudo hipotético, já que não temos o console em mãos e nem sabemos o seu modelo.

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL!

CONSOLES



PlayStation 2 Slim e PSP

Aqui você pode parcelar suas compras acima de R\$600,00 em até 10 vezes s/ juros com cartão Master Card e Diners ou 6 vezes s/ juros c/ Visa! Isso vale para todo o Brasil!

10x S/ JUROS c/ Master Card e Diners Club!

www.GameOne.com.br

Especializada PlayStation

6x S/ JUROS c/ Master Card, Diners Club ou Visa!

Nas compras acima de R\$100,00 você parcela em até 6x s/ juros nos cartões Master Card, Diners Club e Visa! Você pode comprar jogos e acessórios com garantia e qualidade!



Controle S/ Fio Pelican PS2



Memory Stick PSP



HD 120 GB PS2



Volante c/ pedal, câmbio e vibração PS2/PS1/PCUSB



JOGOS E ACESSÓRIOS

LOJA



ACESSÓRIOS

Nas compras até R\$99,00 você parcela em até 3x s/ juros nos cartões Master Card, Diners Club e Visa!



DualShok 2



Cabo USB 2 em 1 PSP



Cabo Video Componente PS2



Vertical Stand



Controle DVD PS2



Multitap



Tapete de Dança



Memory Card 8/16/32/64 MB

3x S/ JUROS c/ Master Card, Diners Club ou Visa!

www.gameone.com.br

F: (19) 2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Diners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não incluídas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

COBERTURA HISTÓRICA E3 2006

Estivemos lá e jogamos tudo (ou pelo menos o que era possível) das três plataformas da Sony. Saiba o que o futuro dos games nos reserva

*Por Fabio Santana e Ricardo Farah
Colaboraram: Douglas Pereira
e Henrique Sampaio*

POIS É, lá se vai mais uma edição da Electronic Entertainment Expo, o evento mais importante para a indústria de games. Esta edição do show (a 12ª, caso você não saiba) foi aguardada com muita ansiedade pelos jogadores e jornalistas da área. Muitos juravam que esta seria a "E3 mais importante da história dos games". Após o final do evento (que aconteceu entre os dias 10 e 12 de maio em Los Angeles), constatamos que talvez esta não tenha sido a edição mais importante para a história dos games, mas sim, a mais importante para a Sony, que fez o possível e o impossível para mostrar que manterá o posto de melhor empresa por muitos anos. Começamos pela conferência da Sony (que aconteceu no dia 8 de maio). Kaz Hirai conduziu o show de quase duas horas mostrando o futuro do PS3 e os próximos passos que o PSP galgará daqui para frente. Teremos jogos de PSone rodando no portátil e teremos a rede online do PLAYSTATION 3 com milhares de

recursos e totalmente gratuita. Quanto aos games, assistimos a trailers fantásticos: Metal Gear Solid: Portable Ops e Crisis Core: Final Fantasy VII foram os destaques do PSP. Final Fantasy XIII e Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots deram show no PS3. Enquanto o PS2 teve a versão ocidental de Okami, God of War II e, infelizmente, nenhum outro título considerável. Ainda assim, a lista de títulos para as três plataformas foi generosa. Os consoles da Sony mais uma vez mostraram a maior biblioteca de futuros lançamentos, provando que até mesmo o PS2, o console mais antigo, reinará absoluto por pelo menos três anos. Já o PSP tem tudo para dar um salto gritante em sua lista de títulos imperdíveis. Porém, o espetáculo mesmo da Sony veio das mãos de Ken Kutaragi, pai do PlayStation, que revelou o novo controle do PS3: agora com um design semelhante ao DualShock 2, sem o sistema de vibração, mas – o melhor – com um sensor de movimento que

reconhece a direção e ângulo em que o jogador move o controle. Como exemplo, só tivemos um game da empresa: Warhawk, no qual você direciona o avião movendo o controle para os lados. A novidade pegou de surpresa tanto os jornalistas quanto os jogadores, mas principalmente os produtores. Provavelmente, todos os games já conhecidos de PS3 haverão de mudar graças ao novo recurso do console até seu lançamento (marcado para 11 de novembro deste ano). Esta E3 teve como brilho maior a chance de poder sentir pela primeira vez a experiência de jogar no PLAYSTATION 3. Acredite, o próximo console da Sony tem tudo para manter a gigante dos games no topo da lista por mais uma geração. Nesta edição, você confere as três plataformas e todos os principais games que testamos ou simplesmente vimos no evento. E não perca, na próxima edição da SDP, o verdadeiro dossiê do PLAYSTATION 3.



PLAYSTATION 3

O console que fará a Terra tremer!

ATÉ ENTÃO, tudo que tínhamos visto do PS3 e seus games foram grandes promessas. Porém, somente agora que passamos por mais uma edição da

E3 que tivemos a chance de conhecer o real poder da nova "máquina dos sonhos da Sony". Confira os melhores títulos que marcarão a história do console.



ALONE IN THE DARK

Produção Atari
Desenvolvimento Eden Studios
Gênero survival horror
Lançamento 17 de novembro de 2006
 O quinto AitD parece ser mais voltado para a ação. Casos estranhos estão acontecendo na área do Central Park. Sim, o game é baseado nos tempos atuais, mas o fato estranho é o protagonista ser o cara do primeiro título, que acontecia em... 1926. Os vídeos apresentados passavam uma sensação de pânico, com várias situações de perigo acontecendo quase simultaneamente, e tudo aquilo na seqüência do jogo mesmo.



O game que humilhou Medal of Honor não se cansa de mostrar que os nazistas eram caras maus. Apenas um pequeno teaser foi divulgado, mas os gráficos estavam simplesmente soberbos. Os destroços da cidade deixam a sensação de estar naquele mesmo lugar. No fim do vídeo, o soldado desprevenido é atacado por um inimigo desarmado, e os dois começam uma batalha meio violenta (e bizarra). Demorou pra sair!

CODED ARMS ASSAULT

Produção Konami
Desenvolvimento Konami
Gênero tiro em primeira pessoa
Lançamento segundo trimestre de 2007
 O jogo de tiro da Konami é um verdadeiro colírio. Na falta de Killzone e seu vídeo forjado, este ano a dúvida era se o vídeo de CA Assault era em CG ou não. Na coletiva da



Konami, a dúvida foi esclarecida os gráficos eram em tempo real mesmo, já que uma rápida parte de gameplay foi mostrada, com a mesma qualidade gráfica. E ainda tem uma companheira gostosa que atira com uma bazuca do seu lado!

EIGHT DAYS

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento SCE Studios London
Gênero ação
Lançamento sem previsão
 Deu o ar da graça apenas numa rápida apresentação durante uma seqüência de vídeos na coletiva da Sony. E isso já foi o suficiente para colocá-lo como o melhor vídeo do evento (depois de MGS4 e FFXIII, claro). O nível de ação é intenso ao extremo, os personagens se envolvem em tiroteios cinematográficos, podendo executar saltos mirabolantes e pular quebrando vidros e todo o tipo de coisa.



das. Você pode personalizar sua nave de várias maneiras. Presente só em vídeo.

FORMULA ONE 06

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento SCE Studio Liverpool
Gênero corrida
Lançamento 17 de novembro de 2006 (Europa)
 A principal novidade é a opção para fazer seu PSP virar um espelho retrovisor do seu carro do PS3. Loucura. Ah, e multiplayer online para 22 jogadores.



CALL OF DUTY 3

Produção Activision
Desenvolvimento Treyarch
Gênero tiro em primeira pessoa
Lançamento 17 de novembro de 2006

ASSASSIN'S CREED

Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
Gênero: ação
Lançamento: primeiro trimestre de 2007
 Todos que viram as demonstrações desse jogo no estande da Ubisoft saíram com um sorriso no rosto. O assassino deve cumprir seus contratos da forma mais silenciosa e eficiente possível, mais ou menos no esquema de Hitman. Mas o personagem deve ser parente do príncipe da Pérsia, pois seus movimentos são alucinantes!
 Diferente dos games que usam o velho esquema stealth de se esconder



nas sombras, AC quer que você se esconda no meio da multidão. E trate de não fazer muita besteira, pois o jeito como você age nas ruas pode chamar a atenção dos guardas, pois o povo reage conforme suas atitudes. Alguns deles podem até levar-lhe ao seu objetivo mais rápido, se você ajudá-los. Promete muito!

FATAL INERTIA

Produção Koei
Desenvolvimento Koei Canada
Gênero corrida
Lançamento 17 de novembro de 2006
 Game meio sem graça, que aposta na física realista para dar emoção às corri-



GENJI 2

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento Game Republic
Gênero ação
Lançamento 2006 (Japão)
 Este é o responsável por toda a enurrada de piadas feitas sobre o PS3 que correm pela internet. Pra quem conhece "SO, THIS IS THE GIANT ENEMY CRAB...".



GETAWAY

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento SCE Team Soho / SCE London Studios
Gênero ação
Lançamento 2007

GOLDEN AXE

Produção: SEGA
Desenvolvimento: Secret Level
Gênero: Ação
Lançamento: 2007
 Um trailer da nova versão do clássico era visto no estande da SEGA e os fãs choraram de alegria. Pode-se montar em feras para acabar com os inimigos.



Não estava jogável e não vai estar por um bom tempo. Mas os gráficos continuam tão impressionantes quanto no ano passado, agora com ambientes internos.

GRAND THEFT AUTO IV

Produção: Rockstar Games
Desenvolvimento: Rockstar North
Gênero: ação
Lançamento: 17 de outubro de 2007
 A Sony perdeu a exclusividade temporária (sairá no mesmo dia para o Xbox 360), mas voltaremos a fazer maldades na nova geração com mais um jogo nota 10.

GRAN TURISMO HD

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Polyphony Digital
Gênero: corrida
Lançamento: indefinido
 Uma grande decepção. Todos queriam ver a continuação mostrada ano passado, chamada Vision Gran Turismo, mas Kazunori Yamauchi apareceu na coletiva da Sony e disse que todos iriam testar GT HD na E3. E o que era isso? Apenas uma simples demo para testes sobre as futuras resoluções que serão usadas na série. Basicamente, era um GT4 com a estúpida definição de 1080p. Havia 4 pistas e 10 veículos para escolher, sendo que alguns eram motos de Tourist Trophy. As texturas ficaram

melhores, realmente, mas ninguém conseguiu esconder a insatisfação de estar jogando o mesmo jogo de um ano e meio atrás. Apesar de não ter divulgado nada, Yamauchi deu a entender que a verdadeira continuação já está bem encaminhada.

HEAVENLY SWORD

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Ninja Theory
Gênero: ação
Lançamento: 17 de novembro de 2006
 Um vídeo foi exibido e uma demo muito curta podia ser jogada. Já estávamos de olho nesse game desde o ano passado e ainda estamos animados. A heroína arrebatava vários guerreiros em uma arena, com uma grande platéia muito bem animada ao fundo. Vários objetos estão espalhados pela arena e alguns movimentos muito estilizados podem ser feitos. Animações de primeira linha completam o pacote.

MOTORSTORM

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Evolution Studios / SCEE
Gênero: corrida
Lançamento: 2007
 Resolveu aparecer no segundo dia da feira. Como você deve presumir, não estava tão bonito como naquele vídeo apresentado ano passado. Contudo, devemos dizer que estava muito bem feito e bem divertido de jogar. São 35 veículos, e eles são bem diferentes entre suas catego-

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA
Gênero: tiro em primeira pessoa
Lançamento: primeiro trimestre de 2007
 Apenas um breve teaser mostrado pela EA. Mesmo assim, estamos empolgados com a nova entrada da franquia. Vários aviões tomam conta da tela, um barulho dos infernos. Todos os soldados prontos para pular até a terra inimiga. No avião focalizado, os tripulantes são obrigados a pular mais cedo: um inimigo destrói a asa do avião. Todos aliados descendo de paraquedas. E a batalha no chão já começa intensa...

rias, cada um tendo sua vantagem. Os oponentes foram uma surpresa, pois são muito agressivos e deixam as corridas mais emocionantes.



MY SINGSTAR

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Sony Computer Entertainment
Gênero: musical
Lançamento: indefinido
 Como o PLAYSTATION 3 poderia se auto-intitular o centro de diversão digital de sua casa, se ele nem poderia servir como videokê? A Sony pensou nisso e aproveitou para iniciar um novo serviço. Você pode comprar novos vídeos na loja virtual da Sony, que logicamente possui um grande catálogo. Então pronto, você já tem mais uma música para cantar. No fim das contas, é melhor do que Karaoke Revolution.

NAUGHTY DOG PS3 PROJECT

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Naughty Dog
Gênero: aventura
Lançamento: 2007
 Parecia um Tomb Raider com um homem meio sem graça. Mas os gráficos absurdos e as animações estupendas cumpriram sua parte no rápido vídeo da coletiva.



NEED FOR SPEED CARBON

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: corrida
Lançamento: não definido
 O que temos a dizer sobre um vídeo simples, de TRÊS segundos de duração, e que não mostrou absolutamente nada? É isso aí, não temos nada a dizer...

RESISTANCE FALL OF MAN

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Insomniac
Gênero: tiro em primeira pessoa
Lançamento: 17 de novembro de 2006
 Lembra daquele jogo de tiro com dezenas de inimigos na tela, chamado I-8, na E3 do ano passado? Agora ele se chama Resistance e todos puderam jogar. E os gráficos estão no mesmo nível de antes, talvez até melhores. A sensação de sair atirando nos aliens era muito boa e a atmosfera das fases ajuda muito. Assim como muitos sites disseram, era como jogar Call of Duty, mas contra extraterrestres.



RIDGE RACER 7

Produção: Namco Bandai Group
Desenvolvimento: Namco
Gênero: corrida
Lançamento: 17 de novembro de 2006
 Como de costume, um lançamento de um novo console traz um novo Ridge Racer. 20 pistas e a possibilidade de correr nelas com até 14 pessoas online. O nitro veio diretamente da versão PSP (aliás, a equipe de produção é a responsável por essa versão) e os carros podem ser personalizados. Os drifts estão mais eficientes que nunca. Melhor que isso, só saber que Reiko Nagase está de volta nesse game!



SONIC THE HEDGEHOG

Produção: SEGA

Desenvolvimento: Sonic Team

Gênero: plataforma

Lançamento: 17 de novembro de 2006

Ninguém agüentava mais esperar para colocar as mãos no game que comemora os 15 anos do ouriço mais famoso do mundo. Duas fases estavam disponíveis, cada uma com um personagem. Na primeira delas, controlando Sonic, passávamos por pontes estreitas, molas e passagens com caminhos alternativos. Como é bom ver um jogo de Sonic como ele deve ser...

A segunda fase tem um protagonis-

ta diferente: Silver the Hedgehog, que não é tão carismático quanto Sonic ou Shadow (que também está presente), mas possui poderes de telecinese muito estilosos. Ele costuma derrotar os inimigos usando esse poder, levantando pedras e jogando-as contra eles. Sonic, obrigado por voltar à velha forma.



TEKKEN 6

Produção Namco

Desenvolvimento Namco

Gênero luta

Lançamento 2007

Ninguém sabe se o vídeo de 30 segundos mostrando Jin lutando contra Lili exibia gráficos do jogo, mas, conhecendo a qualidade de Tekken, não duvidamos muito.



THE EYE OF JUDGEMENT

Produção Sony Computer Entertainment

Desenvolvimento SCEJ

Gênero card game

Lançamento 11 de novembro de 2006 (Japão)

Quando o criador do EyeToy, Richard Marx, mostrou Eye of Judgement na coletiva da Sony, a satisfação veio até mim com a mesma intensidade da frustração. A parte boa foi ver que o novo EyeToy é a única coisa inovadora que a Sony tem para seu novo console. A parte frustrante fica por conta de uma idéia fantástica que foi tratada com egoísmo por parte da Sony. EoJ é um game de cartas, assim como Magic The Gathering ou Yu-Gi-Oh!, mais para o lado deste último. Quando você coloca uma das cartas em cima de uma superfície qualquer, que aparece na tela com algum tema, como um campo de lava, grama etc., ela solta uma informação para a câmera, que por sua vez exhibe o monstro determinado

na sua TV. Bom, ainda não chegamos na era das projeções ou hologramas, mas definitivamente, foi algo legal de se ver. Os gráficos não são nada de mais, mas também nenhum game desse gênero precisa disso. O interessante é que você não usa o controle durante as batalhas, apenas movimentos para dar ordens aos seus bichos virtuais. Os monstros até reagem quando você os "toca". E a tecnologia parece funcionar muito bem, pois seus comandos são reconhecidos no mesmo instante pela câmera. Não há muito mais a se falar sobre Eye of Judgement, até porque o game parece estar num estágio inicial de desenvolvimento. Tá, não exatamente o game, mas as cartas... Enfim, esse pode ser o passo definitivo para o EyeToy emplacar fora da Europa.

Nossa frustração a Sony consegue fazer esse dispositivo exibir monstros na tela. Isso é o sonho máximo de todo jogador de card games. Percebeu que é bem parecido com Yu-Gi-Oh? Pois é. Agora responda, Sony por que diabos vocês inventam um jogo novo quando poderiam pegar um dos melhores card games existentes e colocar seus monstros consagrados para duelarem, agradando um público maior e fazendo um produto de maior qualidade? Espero que um dia respondam isso, e que a Konami traga logo os monstros de duelo para combates online. Sinceramente, viu...

TONY HAWK'S PROJECT 8

Produção Activision

Desenvolvimento Neversoft Entertainment

Gênero esporte

Lançamento 17 de novembro de 2006

O nome do game também se refere ao fato de ser o 8º game da série, mas o

motivo principal é pela história, que mostra sua cidade virando o maior ponto dos skatistas. Tony e sua gangue querem ver quem são os oito melhores caras de lá. Adivinhe qual é sua missão? Tudo o que deveríamos dizer já foi dito quando falamos da versão PS2, pois infelizmente o game não estava disponível para testes na E3, só em vídeo.



VIRTUA FIGHTER 5

Produção SEGA

Desenvolvimento SEGA

Gênero Luta

Lançamento Segundo trimestre de 2007

No estande da SEGA, estavam disponíveis várias máquinas de arcade de Virtua Fighter 5. Nada da versão para PLAYSTATION 3. Contudo, a SEGA disse que tem a intenção de fazer a conversão mais perfeita possível para o console da Sony, que segundo a produção, pode recriar os mesmos gráficos sem muitos problemas. Sabemos também que o modo Quest, para conseguir itens e personalizar seus lutadores, estará presente. Os dois novos personagens fizeram suas aparições. Eileen é uma mocinha da China, especializada no

estilo macaco do Kung Fu, enquanto El Blaze é um fortão do México que manda bem na luta livre. Agora o número de lutadores chegou a 17. Os gráficos são a coisa mais absurda dos games de luta.



VIRTUA TENNIS 3

Produção SEGA

Desenvolvimento SEGA

Gênero Esporte

Lançamento Segundo trimestre de 2007

Um pouco decepcionante, mas temos que levar em conta que ainda está no começo da produção. A própria SEGA disse que veremos muitas melhorias no jogo daqui a poucos meses. Os gráficos ainda não estão uma maravilha, a física precisa ser melhorada... Mas a animação dos tenistas está absurdamente boa. A IA dos adversários também está arrumada. Um Career Mode totalmente reformulado está prometido.



WARHAWK

Produção: Sony Computer Entertainment

Desenvolvimento: Incog Inc. Entertainment

Gênero: Simulador

Lançamento: 17 de novembro de 2007

Sem dúvida, o jogo mais concorrido para PS3. Por quê? Ora, por ser aquele que mostra como funciona o descarado sensor de movimento do controle do PS3. A grande maioria das pessoas que testou o jogo aprovou a sensibilidade dos movimentos e parece que o treco realmente funciona. Mas todos concordaram também que não há tanta graça em se controlar assim, e não passa meta-de da sensação inovadora do controle do Wii, da Nintendo. Além disso, o controle é leve demais e, por incrível



que pareça, você se sente mais bobo usando esse controle do que o do Wii. Mesmo assim, ele funciona bem melhor do que o esperado. Em compensação, o jogo em si ficou bem em baixa. Foi anunciado há tanto tempo, mas os gráficos e a ambientação ainda estão longe daqueles vistos ano passado. No fim das contas, os papéis parecem ter se invertido. Tudo indica que os produtores tiveram apenas duas semanas para programar o game para estar presente na E3.

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

Produção: Konami

Desenvolvimento: Kojima Productions

Gênero: espionagem

Lançamento: indefinido

00:00: Snake está sentado com uma arma na mão, pensativo:

"A guerra mudou. Nosso tempo acabou. Nossa guerra terminou".

Um grande exército marcha em estado de alerta pelas ruas de uma cidade, que aparenta ser de alguma região do Oriente Médio. Um local claramente árido, com o Sol a pino. A poeira e areia não permitem uma visão mais ampla dos arredores. Soldados a bordo de veículos de guerra, soldados a pé, todos muito atentos, temendo ou prevenindo um possível ataque surpresa, mesmo contando com a arma mais forte desse conflito atual: os Bio-Metal Gears. Uma voz familiar explica a situação:

"Desde o incidente de Manhattam (MGS2), as restrições às intervenções militares em países estrangeiros abrandaram-se, aumentando a demanda por mercenários. Hoje, as guerras do mundo dependem amplamente das PMCs, companhias militares privadas, cujos negócios incluem dar suporte a esses mercenários. As PMCs se tornaram uma grande ameaça para o mundo..."

00:40: Mais Bio-Metal Gears aparecem. Apesar de terem apenas 1/3 do tamanho de REX ou RAY, o chão chega a tremer com os saltos dessas criaturas. Snake dá sua opinião sobre o mundo atual:

"A América exportou poder militar demais. Agora, ela está pagando o preço".

A outra voz continua:

"No total, eles têm poder humano suficiente para rivalizar com o exército americano. Baseado em investiga-

ções, as cinco maiores PMCs são comandadas por uma companhia de fachada, que age como uma única companhia-mãe".

Snake pergunta qual é essa companhia, e recebe uma resposta que não esperava, apesar de não demonstrar surpresa. "Outer Heaven".

"O único mundo onde os soldados sempre terão um lugar". A mesma frase que simbolizava o sonho de Big Boss...

01:25: Vários caminhões passam por uma área mais aberta, desolada. Snake começa a refletir.

"A guerra mudou. Não é mais sobre nações ou ideologias. Nem mesmo sobre lucros, recursos ou etnias. É uma série sem fim de batalhas de representantes, lutadas por mercenários e máquinas. A guerra e seu vasto consumo de vidas humanas se tornaram uma racional e lubrificada transação de negócios". Dentro dos caminhões, vários homens, que parecem rebelados, arrumam seus armamentos. Todos encapuzados e escondendo seus rostos. Entre eles, um homem fumando um cigarro.

"A guerra mudou. Soldados identificados carregam armas identificadas, usam equipamentos identificados. As nanomáquinas dentro de seus corpos intensificam e regulam suas ações. Controle genético... Controle de informação... Controle emocional... Controle do campo de batalha. Tudo é monitorado e mantido sob controle". Os caminhões chegam à cidade sitiada pelo exército rival. Enquanto vão saindo dos veículos para entrarem no campo de batalha, alguns rebeldes já são eliminados por atiradores de elite bem posicionados.

"A guerra mudou. A era da intimidação agora é era do controle, evitando



catástrofes de armas de destruição em massa. E aquele que controla o campo de batalha, controla a história". E a fúria da guerra se mostra, enquanto mais soldados rebeldes são mortos antes mesmo de terem uma chance de lutar.

"A guerra mudou. Quando o campo de batalha está sob controle total, a guerra se torna rotina".

03:10: A voz familiar volta a falar:

"Ele planeja deixar as chamas da guerra ainda maiores... Para criar o mundo perfeito, uma vez imaginado por Big Boss".

Uma terceira voz, também familiar, grita:

"Estamos libertos dos grilhões do destino. Irmão, nós estamos livres!". Mais de uma dezena de soldados tenta parar um Bio-Metal Gear com suas metralhadoras. Ele parece ignorar os tiros e sai em disparada, atropelando todos a sua frente. Ouve-se Snake conversando com uma amiga:

"Você quer dizer que a América não estava ciente de que essas PMCs estavam organizando um exército?"

"As PMCs e os soldados são instalados com um sistema de controle de 'estado da arte'. Enquanto as nanomáquinas continuarem dentro de um soldado, ele não será capaz de apontar sua arma a nenhum lugar próximo a um cliente".

03:50: O herói aparece em outro lugar. É difícil reconhecê-lo em um

primeiro momento. Está com uma aparência muito velha. Bem vestido, de terno, está em um jardim repleto de flores brancas... Com várias lápides. Em frente, há uma delas, ele presta continência, com a alvorada agraciando-lhe ao horizonte. O momento é subitamente interrompido pelo barulho de um helicóptero, que pousa próximo ao espião. De dentro da aeronave, um grande amigo sai para falar com Snake. Esse nem precisa olhar para trás para saber quem é.

"Otacon, até mesmo os mortos têm ouvidos".

"Snake, nós temos que ir. Um velho amigo espera por você".

Otacon parece ter amadurecido muito nesses seis anos desde o incidente de Big Shell. Seu rosto denuncia isso. Ao entrar no helicóptero, é hora de Snake encontrar seu outro melhor amigo.

"Snake..."

"Coronel!"

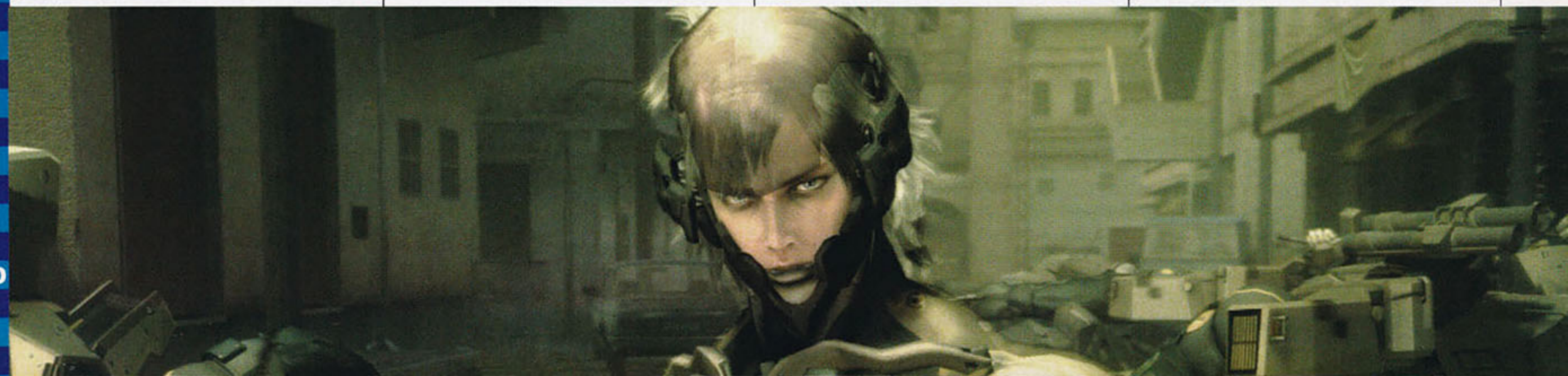
"Não mais..."

"Nós o encontramos no Oriente Médio. Explicarei durante o caminho. Nós temos que pará-lo agora, antes que seja tarde demais".

"Liquid fez seu movimento" finaliza Otacon.

Roy Campbell está nitidamente mais velho. Até usa uma bengala. Ele era o dono da voz que explicava a situação mundial.

"Liquid está no comando de um exército imenso e agora se prepara para uma revolta armada".



05:35: Aquele soldado com o cigarro, do caminhão, avança com cautela pela cidade devastada.

"A verdade, Naomi. Quanto tempo meu corpo vai agüentar?"

"Todo seu corpo está começando a cair. Um homem normal não estaria de pé agora. Seis meses. Você tem seis meses para viver".

Algumas gotas de sangue caem sobre seu ombro. Ao olhar para cima para descobrir o que é, a surpresa: um corpo dilacerado, suspenso em um Bio-Metal Gear. O soldado começa a atirar e corre para dentro de uma construção e consegue derrubar seu inimigo. Logo na seqüência, outro BMG derruba a parede, jogando o soldado para longe e tirando seu amontoado de panos. Ele se revela Snake.

Não havendo saída, ele resolve fugir. Tenta subir as escadas, mas uma corda vinda do BMG puxa seu pé esquerdo. Após muitos tiros de metralhadora, Snake consegue se livrar por um momento.

07:30: Chegando ao andar de cima, ele dá de cara com outro BMG.

A surpresa é tanta que faz o cigarro cair de sua boca. As pernas orgânicas do BMG permitem escalar rapidamente até onde Snake está.

Quando as duas armas chegam ao lugar, só encontram uma caixa. Não se deixando enganar, um dos BMGs pisa na caixa... Que está repleta de melancias. Sem encontrar ninguém, os inimigos vão embora. Eis que vemos Snake, camuflado junto aos destroços do local. Sua roupa, chamada de Octocamo, é capaz de replicar qualquer ambiente ou objeto próximo. Ele pega seu cigarro novamente e contempla a horrível e implacável vista da guerra, ao mesmo tempo em que um breve silêncio parece lhe confortar.

09:20: Ao fundo, uma rápida discussão com Otacon:

"O bastante é o bastante, Snake. Você não pode agüentar mais disso".

"Eu ainda não estou morto!".

"Não é o que eu quero dizer. Você nunca teve uma chance. Ele não pode ser vencido".

09:35: Naomi Hunter aparece, encapuzada, sozinha. Ela retira o capuz e revela sua linda face.

"Nós todos devemos pagar por nossos próprios pecados. Nós não devemos passá-los para a próxima geração. Não devemos deixá-los para o futuro".

10:00: Roy Campbell, ou Coronel Campbell, comenta a gravidade da situação:

"Ninguém mais pode pará-lo. Os Patriots também estão envolvidos. Você é a única esperança do mundo".

10:20: Meryl Silverburgh é surpreendida. Ela usa uma roupa com o símbolo da FOXHOUND.

"La-Li-Lu-Le-Lo? Do que você está falando? Nós somos a nova FOXHOUND".

10:40: Hal Emmerich, ou Otacon, não consegue se controlar e chora por um breve momento.

"Vamos terminar isso, Snake. Deixe que essa seja nossa última batalha. O ônus é nosso".

11:00: Ocelot parece totalmente dominado por Liquid Snake.

"Foi você quem matou Abel e banuiu Eva. Você matou um de seu próprio sangue. O que você quer? Pagará por seus pecados e cavará sua própria cova?".

11:15: Solid Snake. Old Snake. Ele



está sentado com uma arma na mão, pensativo:

"A guerra mudou. Nosso tempo acabou. Nossa guerra terminou. Mas há mais uma coisa que eu preciso fazer".

Ele joga seu cigarro fora. Com a maior tranquilidade possível, pega uma bala e a coloca na pistola

"Uma última punição que eu preciso encarar. Preciso apagar meus genes, varrer o MEME da face da Terra".

11:55: Snake coloca o cano da pistola dentro de sua boca. Está de olhos fechados. Até mesmo ele sabe que isso não é algo fácil de se fazer. Mas todos, e ele mesmo, sabem que ele é perfeitamente capaz de puxar o gatilho. Ele está sozinho. A decisão é unicamente de Snake.

"Essa é minha missão final".

Um barulho de tiro pode ser ouvido, embora não fique claro se é efetivamente o tiro da cena de suicídio de Snake. Então nós lembramos que isso é um videogame quando o logo do jogo aparece.

"Algumas histórias não podem ser contadas com palavras. Algumas lendas são destinadas a morrer. Algumas linhagens de sangue devem acabar".

12:30: Muitos Bio-Metal Gears visam o mesmo alvo. Parado no meio da rua, segurando uma espada, ele apenas espera as criaturas. Quando todas vêm ao ataque ao mesmo tempo, começa o espetáculo. É ele. Raiden. Com movimentos muito semelhantes aos de Gray Fox, ele não dá chance de reação para nenhum BMG. Decepa suas pernas com simples cortes de espada, faz saltos incríveis, acabando com as máquinas enquanto está em cima delas. Chega ao absurdo de cortar um BMG quase ao meio. Os poderosos cabos lançados por eles não são problema algum para Raiden. Mesmo quando está encurralado por três BMGs, ele os trata como se fossem alvos estáticos, com reflexos sobre-humanos. O resultado é uma dezena de Bio-Metal Gears destruídos por apenas um homem em um minuto e meio. Ao terminar, e nem parecer cansado depois de tudo o que fez, Raiden revela seu rosto e diz uma única frase:

"É minha vez de te proteger, Snake".

A confirmação de que o game será lançado em 2007 aparece e o vídeo acaba, aos 14:53.



Fabula Nova Crystallis: Final Fantasy XIII

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: Square Enix

Gênero: RPG

Lançamento: sem previsão

Todo mundo esperava o anúncio de Final Fantasy XIII na coletiva da Square Enix. E vejam só, ela anunciou mesmo. E acredite, não foi um, mas três FFXIII de uma vez só! Trata-se de Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII (ambos para PLAYSTATION 3) e Final Fantasy Agito XIII (para celulares). Isso parece ser uma nova tendência da Square Enix, com a compilação de FFXIII, e de Yasumi Matsuno, diretor de FFXII, dizendo que gostaria que sua criação fosse o início de várias histórias paralelas. O projeto de FFXIII chama-se Fabula Nova Crystallis, e as versões são bem diferentes entre si. Podemos observar que esse é o capítulo mais futurista e tecnológico de todos os FF, superando de longe FFXIII. Porém, ainda podemos ver aquele contraste que a Square aplica em todos seus RPGs. Todos se passam no mesmo mundo, mas a única coisa em comum entre eles são os Chocobos, Moogles e a importância dos cristais, que voltam a ter um papel fundamental, como nos primeiros FFs (por isso o nome "A nova fábula do cristal"). Os personagens são diferentes e as histórias não possuem nenhuma conexão. Cada um está sendo feito por uma equipe diferente, você pode conferir aqui as informações divulgadas até agora sobre os três games:

FINAL FANTASY VERSUS XIII

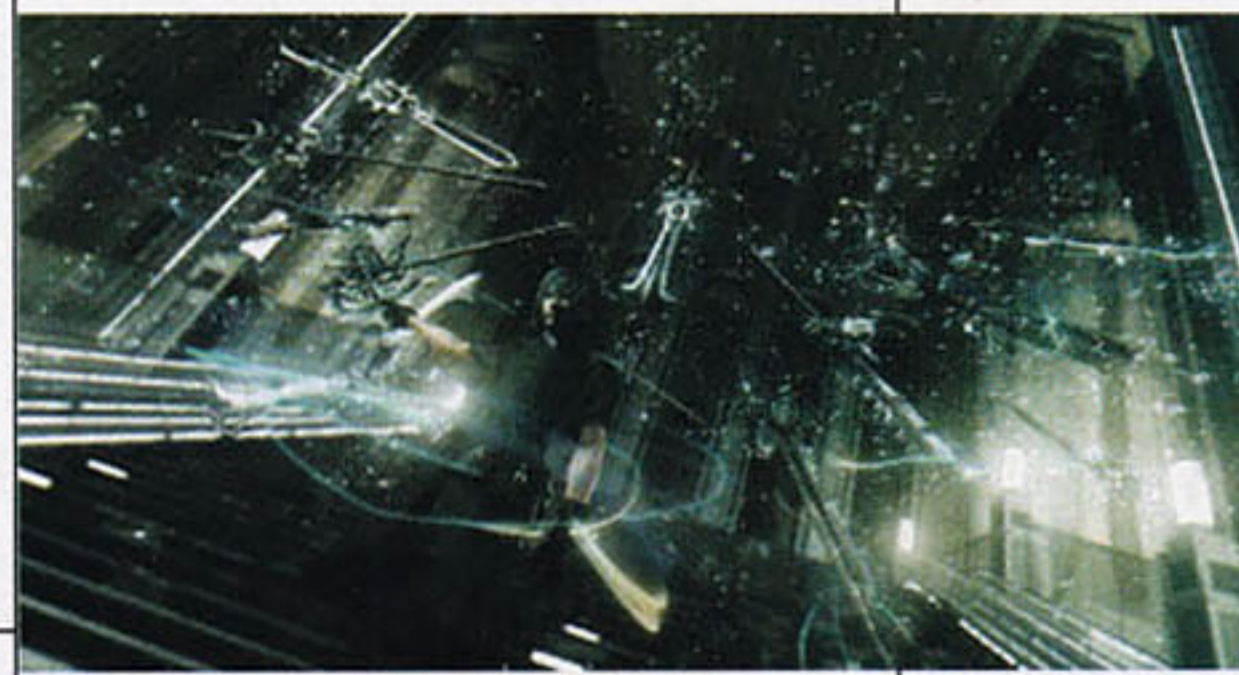
Talvez seja a maior surpresa de toda a E3. Versus ainda está envolto em mistério, mas conseguimos algumas informações novas sobre a história. O nome Versus foi adotado por sua origem do latim, que significa "mudança de direção". Antes, o time de produção: Tetsuya Nomura é o Character Designer de todos FFXIII, E também está atuando como diretor de Versus. E o sonho de muitos fãs de FF e Kingdom Hearts irá se realizar – Yoko Shimomura, a mais que talentosa compositora do game da Disney, irá compor as músicas de um Final Fantasy! Versus tem uma jogabilidade bem diferente do outro título. É totalmente voltado para a ação, tal qual KH. Por isso

mesmo, a equipe cuidando do título é composta em sua maioria por membros que trabalharam nesse jogo. O restante da equipe participou do filme Advent Children, e já mostraram serviço com o trailer totalmente em CG, exibido a portas fechadas e proibido de ser veiculado por qualquer site. Mas sabemos que mostrava um grande prédio com duas torres enormes (o que viria a ser um castelo, na concepção futurista do título), com o personagem principal (ainda sem nome divulgado, assim como em FFXIII), vestido de um jeito muito estiloso e contemporâneo, sentado em um trono lá dentro. Posteriormente, quando ele está lutando contra alguns caras maus, ele levanta suas mãos e materializa várias espadas no ar. Sensacional!

Nomura regulou menos a história de Versus, que tem como tema "ligações". Ele contou que esse personagem é de uma família real de um reino que cuida dos Cristais há várias gerações, protegendo-os de criaturas de outro mundo. Curiosamente, apesar de esses inimigos usarem metralhadoras, estão vestidos com armaduras semelhantes às da Idade Média, o oposto do que esse mundo apresenta. Já foi confirmado que não haverá elementos online nesta versão, e Nomura descreveu a jogabilidade como "ação extrema". Vai demorar mais para ser lançado do que FFXIII, pois ainda está na fase de pré-produção. Imagine o que vai sair das mentes dos caras por trás de Kingdom Hearts e do filme de FFXIII!

FINAL FANTASY XIII

Este é o "verdadeiro" 13º episódio. Yoshinori Kitase, o produtor, revelou que FFXIII começou a ser produzido como um jogo de PlayStation 2. Na época da E3 do ano passado, eles já estavam trabalhando duro no jogo. Porém, depois de terem feito aquela demo técnica de FFXIII para o PS3, a equipe decidiu que deveria partir para o novo hardware, dado o resultado incrível que foi alcançado. Definindo a protagonista com o estilo do Jô, nosso Editor Executivo: parece o Cloud, mas de saia e gostosa. O trailer que a Square Enix mostrou é simplesmente fantástico. Quase caímos



da cadeira quando eles disseram que praticamente todo o vídeo era com cenas do próprio jogo, não CGs. A garota estava num trem, acabando com vários inimigos de uma vez, usando armas e uma espada. Olhando mais friamente, podemos dizer que este game é tudo o que FFX-2 sempre sonhou ser, mas não conseguiu. O sistema de batalha parece ser simplesmente o máximo, pois ela executava movimentos com as armas, pulava, chutava e soltava magias, tudo de uma maneira fluida e, ao que parece, intuitiva. A Square Enix disse que o clássico sistema ATB (de FF IV até X) estará de volta, contudo, de uma forma bem diferente. As batalhas usarão o tempo e espaço de alguma forma, mas pelo visto, será mais para demonstrar as ações. Ou seja, você escolhe os comandos do jeito clássico e os personagens executam de maneiras mirabolantes. Existe uma possibilidade de o jogo possuir elementos

online, entretanto, já deixaram claro que, caso isso aconteça, não afetará em nada o jogo principal. E é claro que ainda não sabemos nada sobre a história.

O time de produção deste primeiro jogo (assim como o dos outros dois títulos) é o Production Development Division-1, o melhor que a Square Enix pode oferecer. Final Fantasy havia saído desse estúdio nas duas versões anteriores (o XI foi feito pelo PDD-3 e o XII pelo PDD-4). Nesse grupo, só estão os veteranos da série. Yoshinori Kitase e Tetsuya Nomura voltam como produtor e designer de personagens, respectivamente. A direção do game está a cargo de Motomu Toriyama (diretor de FFX-2) e o diretor de arte Isamu Kamikokuriyou exerce a mesma função de FFXII. Nobuo Uematsu está novamente cuidando da canção-tema e o compositor da trilha sonora será

Masashi Hamauzu (um dos que cuidaram da trilha de FFX e Dirge of Cerberus). Para completar a escalação dos figurões, temos a direção de filmes de Eiji Fujii, que cuidou das maravilhosas cutscenes de FFXII. A Square Enix prometeu que vamos ter que esperar menos para jogar FFXIII do que os quatro anos de FFXII. Talvez uns três anos e meio, quem sabe...

FINAL FANTASY AGITO XIII

A SDP não tem nada a ver com celulares, mas tudo a ver com Final Fantasy. Então vamos falar rapidamente de Agito. É um RPG online, mas não um MMORPG. Você joga só com seu personagem e só interage com outros jogadores quando necessário. O jogo é baseado em vários alunos de uma escola de magia, com roupas muito legais (apesar de parecerem ter saído de Hogwarts...). Os detalhes ainda são escassos e nenhuma screenshot foi divulgada.

PLAYSTATION 2

Acredite, muitos games ainda estão por vir...

MARCANDO PRESENÇA com uma biblioteca de futuros lançamentos de causar inveja a todas as plataformas concorrentes, o PS2 trouxe destaques

como God of War II e a versão americana de Okami, títulos que provam que o nosso console favorito ainda tem muito fôlego pela frente...

.HACK//GU PART 1: REBIRTH

Produção Bandai
Desenvolvimento CyberConnect 2
Gênero RPG
Lançamento Outubro de 2006 (EUA)



Apesar de ser um RPG que não fez muito sucesso no ocidente, e a série .hack tem seus méritos. Uma nova saga se inicia no mundo de .hack. Foi mostrado um modo de batalha bem interessante, com muita ação. Os episódios GU serão bem distintos entre eles, diferente dos outros .hack.

ATV OFFROAD FURY 4

Produção Sony Computer Entertainment America
Desenvolvimento Climax Studios
Gênero Corrida
Lançamento 26 de setembro de 2006 (EUA)



Agora motos MX, buggies e caminhonetes juntam-se à festa na lama dos ATVs. Um Story mode e um editor de pistas são as maiores novidades. A boa jogabilidade continua como sempre, ou seja, fãs do gênero já podem comemorar com mais um título de qualidade. Lembrando que a presença do modo online também está garantida nesta edição.

DANCE DANCE REVOLUTION SUPERNOVA



Produção Konami
Desenvolvimento Konami
Gênero Musical
Lançamento Terceiro trimestre de 2006 (EUA)

O mesmo DDR de sempre: mais músicas, gráficos um pouco melhores, muita suadeira e a namorada jogando. Modo online garantido. A trilha é composta por hits mais atuais.

DESTROY ALL HUMANS! 2

Produção THQ
Desenvolvimento Pandemic Studios
Gênero Ação
Lançamento Outubro de 2006 (EUA)
Agora se passando nos anos 60 e em vários lugares do mundo, a demo da E3 era ambientada nos EUA, com hippies para todos os lados. Crypto ainda tem seus poderes de ler a mente das pessoas e, sim, a sonda

DAWN OF MANA

Produção Square Enix
Desenvolvimento Square Enix
Gênero RPG / Ação
Lançamento 2007 (EUA)



Keldric, Ritzia...
The fate of the world is in your hands.

anal ainda está lá (onde?). Novas armas estavam disponíveis, como uma que invoca um meteoro bem grandinho. Para um nível maior de destruição e inovações, a Pandemic aumentou as áreas do jogo sensivelmente. Não vamos falar dos quesitos técnicos, pois a demo ainda estava meio crua.



DEVIL SUMMONER: KUZUNOHA RAIDOU

Produção Atlus Software
Desenvolvimento Atlus Software
Gênero RPG
Lançamento 2006 (EUA)



A série Mana finalmente chega ao mundo 3D. Só apareceu em vídeo na coletiva da Square Enix. O trailer exibiu gráficos maravilhosos, vibrantes (a Square mostrou que realmente dominou o hardware do PS2) e cenários com muita interação. Em todas as cenas, algum objeto estava sendo destruído ou interagindo de alguma forma com o cenário. A história promete revelar a origem da Árvore de Mana e da espada sagrada de Mana. Sem dúvida, um game promissor, apesar da data incerta (mas já distante) de lançamento.



É um Spin-off de Shin Megami Tensei. A diferença é que esse é um RPG de ação, com as batalhas em tempo real. A demo estava totalmente em japonês e os cenários 2D, muito bonitos.

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Produção Square Enix
Desenvolvimento Square Enix
Gênero Ação
Lançamento 22 de agosto de 2006 (EUA)



Por algum motivo, o game de Vincent não estava disponível na E3 (assim como quase todos os games da Square Enix), sendo mostrado apenas na coletiva da empresa. A versão americana trará alguns extras em relação à japonesa (lançada em janeiro). O mais importante é uma pequena revisão na jogabilidade, um pouco criticada na versão japonesa. O jogo tem suporte para teclado e mouse USB, e apesar de existir um multiplayer online na versão nipônica, nada foi confirmado até agora para o ocidente.

DISGAEA 2

Produção Nippon Ichi Software
Desenvolvimento Nippon Ichi Software
Gênero Nippon Ichi Software
Lançamento 29 de agosto de 2006 (EUA)

O novo rei dos RPGs estratégicos causou boas impressões no estande da NIS America, mesmo sendo estranho jogar um game desses por apenas 15 minutos. E fica pior ainda quando se percebe que tudo no game aumentou. Agora são mais de 200 horas de jogo, mais de 200 classes diferentes. Os gráficos 2D continuam sendo de extremo bom gosto, assim como o humor negro sem-noção de seu predecessor. Novamente, Disgaea se mostrou uma série só para os verdadeiros jogadores hardcore. E exerce muito bem essa função.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Produção Atari / Namco Bandai Group
Desenvolvimento Spike
Gênero Luta
Lançamento Outubro de 2006 (EUA)
 Se o game for lançado do jeito que esperamos, vendo o que havia na E3, esse será o título definitivo de Dragon Ball Z. O melhor de todos, disparado. Apesar de só haver seis personagens na demo, a versão final contará com 100 personagens. E a demo ainda permitia que os lutadores tivessem no mínimo três formas diferentes, como Super Saiyajin 3 ou 4. Os cenários eram gigantes, com mais animações de estragos (arrebente uma montanha com o oponente!) e os controles são os mesmos que você já conhece.



EYETOY: KINETIC COMBAT

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento SCE Studios London
Gênero Simulador
Lançamento 2006 (Europa)



Mais uma tentativa da Sony de fazer você pagar micos. A intenção agora é simular movimentos de combate em frente à câmera. Você não vai se sentir num Virtua Fighter, mas pode manter o corpinho em forma.

EYETOY: PLAY SPORTS

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento SCE Studios London
Gênero Party
Lançamento 2006 (Europa)

Podemos dizer que esta é a versão WarioWare do EyeToy. No estande da SCE, podíamos testar 12 games rápidos, de 30 segundos cada, todos envolvendo os mais diversos esportes. Alguns podiam ser jogados por até quatro pessoas.



FINAL FANTASY XII

Produção Square Enix
Desenvolvimento Square Enix (PDD Studio 4)
Gênero RPG
Lançamento Outubro de 2006 (EUA)

Muitos não suportam o fato de jogar um game japonês. Para seu azar, a versão americana só vai aparecer em algum dia de outubro. Felizmente, Final Fantasy XII americano estava no estande da Square Enix. Ao que parece, não existem muitas diferenças entre as versões. A demo se passava na primeira parte da tumba de Raithwall, onde se enfrenta o Demon Wall. Obviamente, todos os menus e indicações estavam traduzidos.

GHOST RIDER

Produção 2K Games
Desenvolvimento Climax
Gênero Ação
Lançamento Fevereiro de 2007 (EUA)

A demo ainda estava bem inacabada, mas por enquanto, está parecendo uma imitação barata de God of War. O interessante é que os fãs perceberam que o game segue muito mais a linha das HQs do que a do filme.

GOD HAND

Produção Capcom
Desenvolvimento Clover Studio
Gênero Ação
Lançamento Outubro de 2006 (EUA)



Você pode não acreditar, mas esse é um game do Clover Studio que não possui gráficos em cel-shading. Motivos para prestar atenção neste game são muitos. Mas vamos listar apenas dois: Shinji Mikami e Atsushi Inaba. Sim, o criador de Resident Evil e o de Viewtiful Joe e Okami. Jogando e observando o game na E3, percebemos que os dois designers tomaram a mesma coisa que Suda 51 (criador do bizarro Killer 7) deve tomar para criar seus games. A jogabilidade é bem simples. A meta principal é sair espancando um monte de inimigos bobos. Seu personagem, que possui a tal God hand, é capaz de

desferir golpes e combos totalmente insanos. Apenas dois botões são usados para a ação e ainda há comandos sensíveis ao contexto.

Tudo é bizarro. Quando o protagonista vai usar golpes especiais, tudo fica em câmera lenta, e você deve fazer algumas combinações de botões. Acerte, e você jogará o inimigo para a Lua, com direito a aplausos. Erre, e algum objeto vai cair em cima de sua cabeça, acompanhado por uma sonora vaia! Não dá para explicar direito, espere até outubro e comprove você mesmo. Se melhorarem as animações e os gráficos, pode até ser mais uma loucura bem aceita, direto do Clover Studio.

GRAN TURISMO 4 ONLINE

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento Polyphony Digital
Gênero Corrida
Lançamento Sem previsão



O modo que faltou em GT4 aparece... Ou quase isso. A Polyphony vai escolher 5.000 jogadores japoneses para participarem do beta test de GT4 Online Test Version. O disco irá conter modos Time Attack e Versus, além de chat. O que não se sabe é se realmente esse será um game de PS2, pois Kazunori Yamauchi disse que a principal função é estudar as possibilidades online com a franquia. Os verdadeiros testes vão rolar entre o começo de agosto e o final de setembro.



Alguns diálogos puderam ser apreciados na E3. Estávamos um pouco preocupados com isso, pois quem está jogando a versão japonesa sabe que os Seiyuus (dubladores japoneses) realizaram um trabalho fantástico. Além de contarem com nomes conhecidos, como o grande

Akio Otsuka, simplesmente a voz de Solid Snake. E não é que a dublagem ocidental está excelente? Claro, é difícil comparar com os mestres orientais, mas o resultado mostrado na E3 foi até impressionante. Dá até para diferenciar sotaques! Talvez não consiga ser melhor que o trabalho realizado em Dragon Quest VIII, mas ainda assim, está muito bem feito. A Squenix disse que será apenas um port do japonês para o inglês, e que provavelmente não haverá chefes extras ou coisas do gênero, como costumava acontecer no PSone. E podemos garantir, isso não é ruim.

God of War II



Produção Sony Computer Entertainment

Desenvolvimento SCE Santa Monica

Gênero Ação

Lançamento Fevereiro de 2007

- Oh, mestre, uma dúvida atormenta meus pensamentos constantemente.

- Pois então me diga o que te aflige, querido discípulo.

- Gostaria de saber se a violência pode ser usada sem culpa, caso a causa seja nobre.

- ...

- Não responderá minha pergunta, mestre?

- Calma, jovem gafanhoto. Ao invés de lhe dar uma simples resposta, lhe contarei uma história.

- Uma história sobre o que, mestre?

- Pare de dizer "mestre" e ouça. Foi dito a mim por meu mentor. Ele se

chama David Jaffe. Kratos era um espartano que foi enganado pelo deus da guerra, Ares. Com a ajuda da deusa Athena, ele conseguiu sua vingança e derrotou Ares. Com isso, ele se tornou o novo deus da guerra. Relutante, ele aceitou seu novo posto. Porém, nem todos os deuses aceitaram de bom grado. Kratos era um simples humano ocupando o lugar de um deus. Então, por algum motivo não conhecido, os seres magníficos do Olimpo empreenderam algum procedimento sórdido para derrubá-lo de seu trono.

- Como disse?

- Usaram de crocodilagem e amaram pra cima do caboclo.

- Ah, sim...

- Agora, Kratos está empenhado em uma nova jornada. Ele precisava achar as irmãs do destino, que tecem o grande tapete da existência, para poder mudar algumas decisões erradas. Dito isso, lhe contarei

sobre uma parte desta épica aventura.

- Sinto-me honrado, mestre.

- Cale a boca e escute. Kratos havia chegado a um lugar estranho. Era claramente inóspito. Notava-se que há muito tempo não existia civilização ali. Era o templo da Medusa. Contudo, era indiscutivelmente bonito de se olhar. Podia-se notar a arte que fora empregada ali em homenagem à tão nefasta criatura. As cachoeiras contrastando com o verde do musgo e do resto de floresta que ali persistiam. Algo poucas vezes visto em qualquer outra história, e ainda mais envolvente do que as aventuras passadas do espartano.

- Quase como as novas histórias que estão por vir?

- Exatamente. Bom, Kratos não estava despreparado. Logo após reconhecer o local, foi atacado por alguns esqueletos que atiravam flechas. Surpreendendo os inimigos, ele pagou na mesma moeda, usando seu arco místico, feito de magia, que atirava flechas de poder para qualquer lugar. Esse arco representava o vento, assim como suas lâminas do caos representavam o fogo, e vários outros elementos estariam por vir.



- E qual era a missão desse tal Kratos nesse lugar?

- Ao tentar adentrar o templo, ele quase foi transformado em pedra pelo olho da medusa, que vigia a porta. O jeito era procurar outra entrada. Perto dali, havia uma outra construção. Seguindo por ela, ele avistou um humano que pedia ajuda e percebeu que aquele caminho poderia levá-lo até seu destino. Kratos passou por provas que exigiam inteligência para usar seus punhos. Eis que ele encontra inimigos que nunca tinha visto antes.

- E ele conseguiu se livrar deles?

- Claro, idiota, senão para que lhe contaria isso?

- Verdade...

- Esses inimigos pareciam mutantes, empunhando dois machados. Eles eram bons em suas artes de luta, mas não eram páreo para as novas habilidades que o deus da guerra possuía. Então um ciclope invade o lugar, tomado pela raiva, sem nem ver onde está batendo. Para resolver isso, um dos mutantes escala o ciclope e crava um de seus machados nele para poder guiá-lo. Kratos começa a mostrar sua verdadeira face. Ele puxa o

mutante para o chão com suas lâminas e, em seguida, o corta ao meio. O ciclope, furioso, ataca para todos os lados. Kratos, no máximo de sua brutalidade, escala o monstro com determinação, como numa seqüência de ações pré-determinadas. Ao chegar na cabeça de seu algoz, um último esforço hercúleo o faz arrancar o único olho pertencente ao ser mitológico. Ele guarda esse olho, pois imagina que lhe pode ser útil no futuro, assim como as penas da Fênix já foram uma vez. Algo parecido aconteceu com outro inimigo, que parecia um amontoado de pedras, mas na verdade era um grande minotauro. Os belíssimos movimentos de Kratos resultaram num corte no peito do monstro, que sucumbiu.

- Nossa, quanta violência.

- Quando ele finalmente encontra o soldado humano que avistara há pouco tempo, este estava quase morto, mas com forças para lhe mostrar a solução para o caso da porta. O velo dourado. Para chegar nele, deveria passar por uma pequena construção estranha e mal feita, que balançava totalmente instável no meio da lava. Kratos tem uma idéia, e coloca algumas pedras para fazer peso de um lado, enquanto pula da ponta do outro lado, que está levantada, para alcançar o lugar onde está o velo. Esse item é capaz de refletir o poder do olho da medusa que está na porta e assim Kratos pode prosseguir. Após encontrar algumas escrituras no templo, uma grande e horrível Medusa aparece querendo a cabeça do deus da guerra.

- E depois?

- Essa parte acaba aqui. Quando meu mentor David Jaffe resolver mostrar o resto da história, te contarei.

KARAOKE REVOLUTION: AMERICAN IDOL

Produção Konami
Desenvolvimento Harmonix
Gênero Musical
Lançamento Dezembro de 2006
 Para você que sonha em ser um ídolo, esse pode ser um bom game. 40 músicas, incluindo as mais cantadas no programa American Idol, e ainda tem a decisão dos juizes virtuais. Mas aqui, você pode xingá-los...

KING OF FIGHTERS 2006

Produção SNK Playmore
Desenvolvimento SNK Playmore
Gênero Luta
Lançamento 29 de agosto de 2006



Não se iluda: essa é só a versão americana de KOF Maximum Impact 2. Quem foi até a E3 sabia disso e não deu a mínima para o game, que é simplesmente a versão japonesa com caracteres romanos. Na edição passada, falamos tudo sobre o game, dê uma olhada lá.

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Produção LucasArts
Desenvolvimento Traveller's Tales
Gênero Ação
Lançamento 12 de setembro de 2006
 Mais uma vez, essa seqüência vem surpreendendo cada vez mais, e com méritos. O nível de personalização é

GUITAR HERO II

Produção RedOctane
Desenvolvimento Harmonix
Gênero Musical
Lançamento Novembro de 2006 (EUA)
 Depois da maior surpresa de 2005, a Red Octane está chegando com a seqüência de Guitar Hero. Apenas duas músicas das 55 previstas para a versão final estavam disponíveis. Elas eram "War Pigs", do Black Sabbath, e "John the Fisherman", da banda Primus. A novidade é que agora existem notas de três botões e um modo cooperativo bem legal,

imenso, o número de personagens é insano, as possibilidades de interação com veículos em qualquer missão são absurdas e a diversão não é nada menos que fantástica. Sim, um game de Lego possui todos esses adjetivos, por incrível que pareça. No meio de tantos games complexos com expressões faciais realistas e motion capture, esse jogo consegue o mesmo nível de diversão com bonecos toscos. Cool!



LEMMINGS

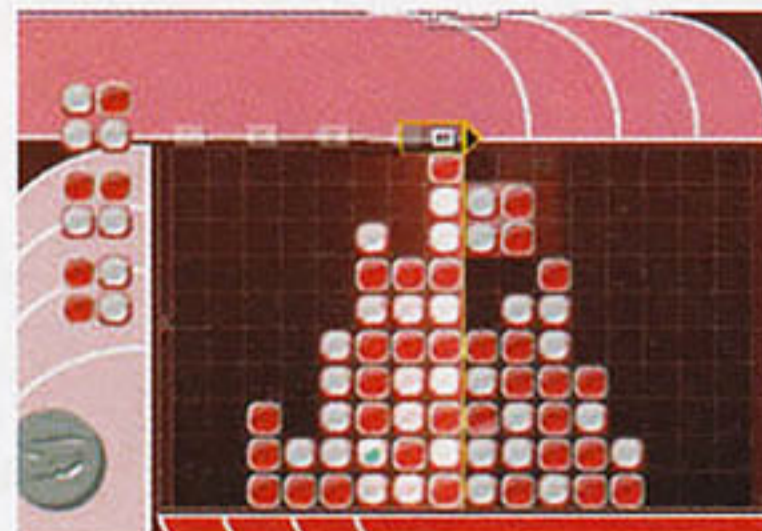
Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento Team 17 Software
Gênero Puzzle
Lançamento 30 de setembro de 2006 (Europa)
 Até que enfim apareceu um game que preste para o acessório conhecido como EyeToy. Bom, antes devemos dizer que o game é composto de 152 fases tradicionais. Mas o surpreendente no estande da SCE eram as fases exclusivas para o EyeToy. Nelas, você dele fazer o caminho com seu corpo para os Lemmings andarem "em cima" de você. Ou coloque sua mão no meio de um caminho para fazê-los voltar. E não é que é legal?



em que cada jogador cuida de uma parte da música. Um com a guitarra e outro na linha do baixo, por exemplo. Pena que as músicas ainda são covers, não as originais.

LUMINES PLUS

Produção Buena Vista Games
Desenvolvimento Q Entertainment
Gênero Puzzle
Lançamento Terceiro trimestre de 2006



Não estava presente na E3 e não há muito que se dizer sobre esse jogo. Se você já teve a felicidade de jogar esse que é o único motivo até agora para se ter um PSP, saiba que a versão nada mais é do que um update do game de 2005, com algumas skins insanas a mais e um modo Head-to-head contra o computador ou contra um amigo. Se nunca jogou, acredite: vale a pena conferir, apesar de talvez esse game não prender tanto a atenção na TV quanto o faz no portátil... Mentira, ele é viciante de qualquer jeito.

MADDEN NFL 07

Produção Electronic Arts
Desenvolvimento EA Sports
Gênero Esporte
Lançamento Agosto de 2006
 Um game de futebol americano! Obrigado, senhor, por me livrar daquela coisa chamada Winning Eleven e partir para esse esporte tão popular. Assim posso desfrutar dos novos cutbacks em paz.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Produção Activision
Desenvolvimento Raven Software
Gênero RPG de ação
Lançamento Terceiro trimestre de 2006
 Pense em Ultimate Alliance como uma evolução de um RPG legalzinho conhecido como X-Men Legends II. Você irá controlar mais de 20 personagens de diversas HQs da Marvel. Na demo exibida, os heróis



que apareciam eram Wolverine (pra variar...), Spider-Man, Capitão América e Thor. Apesar de serem todos bons moços, isso não quer dizer que eles se dêem muito bem... Quando o tosco Capitão América tenta dar uma ordem para Wolverine, o cara do Adamantium responde com um singelo: "Fica na sua, escoteiro, não tomo ordens de você". Precisa dizer mais?

MIAMI VICE

Produção Davilex
Desenvolvimento Atomic Planet
Gênero Ação
Lançamento 2006



Esse game saiu em 2004 na Europa. 14 armas diferentes, parceiro controlado pelo computador, 14 missões para desmontar uma organização de drogas nos anos 80. Vá jogar Vice City.

MICRO MACHINES V4

Produção Codemasters
Desenvolvimento Supersonic Software
Gênero Corrida
Lançamento 27 de junho de 2006
 Focando no multiplayer, a nova versão dos carrinhos traz uma câmera que segue seu veículo por trás, ao contrário da clássica visão aérea. E são 750 carros. Olha só, é o mesmo que GT4!



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Produção Midway
Desenvolvimento Midway
Gênero Luta
Lançamento Outubro de 2006
Essa é a sétima versão de Mortal Kombat, e a última nesta geração de consoles. Depois desse jogo, devemos ficar um tempo sem ver Sub-Zero e companhia. Por conta disso, Ed Boon, criador da série, resolveu



chutar o balde. Ele quis dar um fim na história de todos, que se arrasta desde o primeiro MK. O jogo vai mostrar o fim de todos os lutadores. Sim, todos os mais de 60 lutadores. Tantos lutadores poderiam estragar o game. Não é o que ocorre. Na E3, uma demo bem sólida estava presente e pudemos ver a preocupação da Midway em balancear todos os personagens. Para isso, algumas mudanças e novidades foram feitas. Em primeiro lugar, os estilos de luta de resumem a apenas dois por lutador: o normal e o com armas. Outra novidade são os aerial reves, um nome fresco para o que conhecemos como air combos. Armadilhas estão espalhadas por todos os cantos do cenário e algumas podem acabar



com a batalha na hora. O modo de criação de personagens parecia bem completo. Você pode pegar as partes favoritas de seus lutadores favoritos e juntá-las no seu boneco. O novo modo Konquest é parecido com o game Shaolin Monks e vários personagens secretos podem ser encontrados aqui. Pelo que vimos, será o melhor MK da história.

NARUTO: NARUTIMATE HERO 2



Produção Bandai
Desenvolvimento CyberConnect 2
Gênero Luta
Lançamento 2006
Pense numa mistura de Super Smash Bros. com os games de Dragon Ball Z do PS2. Pronto, você descobriu a jogabilidade desse jogo. Lançamento bem atrasado em relação à versão japonesa.

NARUTO: ULTIMATE NINJA



Produção Bandai
Desenvolvimento CyberConnect 2
Gênero Luta
Lançamento 2006
Pense numa mistura de Super Smash Bros. com os games de Dragon Ball Z do PS2. Pronto, você descobriu a jogabilidade desse jogo. O que, já leu algo parecido com isso? Pois é...

OKAMI

Produção Capcom
Desenvolvimento Clover Studio
Gênero Ação
Lançamento Setembro de 2006



Por algum motivo estranho e anormal, que jamais conseguiremos explicar, Okami vendeu mal pra caramba no Japão. Sério, até agora, não passou das 100 mil cópias. Seja como for, o público ocidental está muito ansioso por esse jogo, e os afobadinhos que pegaram a versão japonesa estão elogiando até não poder mais. Claro que a Capcom trouxe uma demo do game para a E3. O teste começava próximo a um rio. Existe uma espécie de portal do outro lado. Algo estranho emana daquele lugar e é por isso que você vai invadir e arrebentar tudo. Os menores são fáceis, bastando poucos ataques com suas patas ou mesmo com os ataques especiais executados com o pincel mágico. Os maiores exigem uma certa estratégia para serem derrotados e não aceitam seus ataques normais, obrigando você a meter o pincel neles (opa!). No fim da demo, é esclarecido que você

estava em uma Demon Gate, um dos portais que os demônios usam para entrar nesse mundo das trevas. A impressão sobre Okami na E3 é que as vendas serão justificadas no lançamento ocidental... pelo menos é isso que esperamos.



ONE PIECE: GRAND ADVENTURE

Produção Namco Bandai Group
Desenvolvimento não definido
Gênero Ação
Lançamento 29 de agosto de 2006



Não é um game de luta, o que já é uma novidade. Um modo aventura cheio de minigames estava presente. E ainda permite que você monte sua própria frota de piratas. Graficamente tem tudo para agradar os fãs da série. Legalzinho, e só isso.

PAC-MAN WORLD RALLY

Produção Namco
Desenvolvimento Smart Bomb interactive
Gênero Corrida
Lançamento 25 de julho de 2006
Demorou até Pac-Man receber seu game de kart. Tem o mesmo de todos os outros: armas para atrapalhar os inimigos, pistas estranhas. Não parece ser medíocre. Multiplayer divertido também.



PERSONA 3

Produção Atlus Software
Desenvolvimento Atlus Software
Gênero RPG
Lançamento 2007



Primeira e única incursão da série no PS2, inova por trazer um estilo meio diferente. O game é dividido em duas partes. Como você está no meio do ano letivo, as partes do dia são todas baseadas em tarefas que envolvam isso. Arrumar suas coisas do colégio e manter boas relações com os outros são importantes e afetam suas habilidades. À noite, as batalhas tomam conta do jogo. Os gráficos estão totalmente em 3D e as batalhas estavam rápidas na demo, sem enrolações ou muita estratégia. Uma boa opção de RPG para 2007.



PHANTASY STAR UNIVERSE

Produção: SEGA
Desenvolvimento: Sonic Team / Total
Gênero: RPG
Lançamento: outubro de 2006



Duas fases curtas podiam ser jogadas. Basicamente, era só invadir a dungeon com 3 NPCs (serão 5 jogadores na versão final) e salvar alguns cretinos que não sabiam onde estavam se metendo. O game possui uma visão em primeira pessoa, que é muito útil para usar as armas de longa distância. Os inimigos maiores podem ser acertados em pontos específicos, como acertar a asa de um inimigo voador para fazê-lo cair e então causar mais dano acertando-o diretamente. PSU parece estar no caminho certo.



PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

Produção: Bethesda Softworks / Ubisoft
Desenvolvimento: 7 Studios / Buena Vista Games
Gênero: ação
Lançamento: 6 de junho de 2006

Possui um modo cooperativo para dois jogadores (não online). Jogue com Jack Sparrow (com a voz de Johnny Depp), Will e Elizabeth por 24 fases algumas que contam possíveis conexões com o filme que está chegando.



RAYMAN RAVING RABBIDS

Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Paris
Gênero: plataforma
Lançamento: quarto trimestre de 2006
 Rayman 3 foi meio tosco. Isso porque seu criador, Michel Ancel, não se envolveu no terceiro título. Agora, ele está de volta, trazendo sua criação do jeito que ela merece. Uma das coisas que chamam a atenção é o visual. Bichos fofos, porém com um visual meio bizarro, que



agrada aos mais crescidos na hora. O "sem-membros" vai poder domar vários bichos, indo de aranhas a rinocerontes. Há ainda uma variedade de "personalidades" para Ray, como Punk e Disco. Não se sabe exatamente para o que irão servir. Resta torcermos para que o herói volte com sua qualidade clássica.

ROGUE GALAXY

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Level-5
Gênero: RPG
Lançamento: 5 de setembro de 2006



O prometido mundo exclusivo da versão americana não deu as caras na versão ocidental do game. O sistema de batalha (que é em tempo real) foi levemente turbinado, corrigindo alguns erros e balanceando alguns ataques. Acredite, é muito divertido, e eficiente também. Outras melhorias notadas foram animações retrabalhadas, o anúncio de uma história própria para o mundo exclusivo e a adição de mais itens, armas e monstros em relação à versão japonesa. Espere por mais informações desse game em nossas futuras edições.

RULE OF ROSE

Produção: Atlus
Desenvolvimento: Sony Computer Entertainment
Gênero: ação
Lançamento: agosto de 2006



Ficamos felizes em ver que esse game está chegando ao ocidente pelas mãos da Atlus. Um trailer muito bem feito estava sendo exibido e em outra parte do estande era possível testar o game. A jogabilidade é parecida com a de tantos outros games de horror que você conhece, como Silent Hill, mas os produtores garantem que o jogo não é muito convencional, apesar das aparências. Em um ano fraco no ramo dos survival horrors, Rule of Rose parece ser a opção mais interessante para sentirmos medo.

SAMURAI WARRIORS 2

Produção: Koei
Desenvolvimento: Omega Force
Gênero: ação
Lançamento: novembro de 2006

SOCOM: U.S. NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Zipper Interactive
Gênero: tiro em terceira pessoa
Lançamento: novembro de 2006
 Quem achava que a série já tinha chegado ao fim no PS2, se enganou. E ao contrário do que parecia, a Zipper tem muitas opções para colocar nessa seqüência. A mais importante delas é a opção que dá nome ao game. Agora você não é obrigado a jogar apenas multiplayer online com seus camaradas. É possível também jogar nas missões do Story Mode online, com suporte para até quatro pessoas. Quando você completa uma missão, pode jogá-la a qualquer momento novamente, também online, para melhorar as táticas de seu time. O mais legal desse modo são as ações que o grupo deve fazer coordenadamente para avançar. Além disso, os objetivos podem ser feitos em qualquer ordem e se seus companheiros quise-

Mais do mesmo, com a novidade do Dual Musou, um ataque especial que deve ser executado com um companheiro, aniquilando todos. De resto, é igual aos outros beat' em up da Koei.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Produção: Vivendi Games
Desenvolvimento: Radical Entertainment
Gênero: ação
Lançamento: 26 de setembro de 2006
 Conforme você mata inimigos ou dirige perigosamente, ganha mais "cojones", e quando chega no máximo, a visão muda para 1ª pessoa e você ganha munição infinita num estado de fúria.



rem, podem se separar para cumprir múltiplas tarefas simultaneamente. A Zipper dizia a todos no estande da Sony que está reformulando a inteligência artificial dos inimigos e que eles terão reações e estratégias diferentes



dependendo da arma e situação em que estiverem. O intenso e excelente modo multiplayer online segue os padrões de SOCOM 3, com os veículos, os mapas extensos e a gritaria pelo headset. Quem possui SOCOM 3 poderá jogar nos mesmos servers de CA, pois esse trará todos os mapas da versão anterior.

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

Produção Midway

Desenvolvimento Terminal Reality

Gênero Ação

Lançamento 4 de setembro de 2006



Os gráficos até estão legais, mas vai ser difícil prestar atenção nele enquanto estiver correndo como um louco em seu supercarro. E uma versão melhorada do primeiro Spy Hunter estará presente nos extras.

SUPER DRAGON BALL Z

Produção Atari / Namco
Bandai Group

Desenvolvimento Craft & Meister

Gênero Luta

Lançamento 18 de julho de 2006

Este é o game de DBZ que muitos esperavam. O jogo, que é uma adaptação de um arcade de sucesso no Japão, foi transportado perfeitamente para o PS2. A premissa aqui são lutas mais "sérias" no universo Dragon Ball. Com isso, queremos



dizer que você deve executar comandos no estilo Street Fighter. Havia poucos lutadores disponíveis, alguns eram inusitados, como a mulher de Goku, Chichi. Super DBZ foi um dos games que mais chamou a atenção no estande da Atari.

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Produção SEGA

Desenvolvimento Traveller's Tales

Gênero Plataforma

Lançamento 11 de julho de 2006

Diferente dos outros, essa versão adventure concentra-se mais na exploração de cenários e algumas fases de plataforma. Os estágios de puzzle também aparecem. Versão para PSP também está garantida.



SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

Produção Electronic Arts

Desenvolvimento EA Tiburon

Gênero Ação

Lançamento Outubro de 2006

O filme mais caro de todos os tempos também terá seu jogo. Superman Returns usa a mesma fórmula de Spider-Man 2, oferecendo uma cidade para explorar livremente. Como o homem de aço é



um tanto forte demais, boa parte da exploração e ação não é sobre bater em inimigos, mas sim em ajudar os cidadãos de Metropolis. Mas não tarefas bobas e corriqueiras, mas sim catástrofes como desastres naturais ou grandes incêndios. Só pra confirmar, sim, voar é muito legal nesse jogo. EA, não estrague tudo.

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

Produção Sierra Entertainment

Desenvolvimento Krome Studios

Gênero Plataforma

Lançamento Outubro de 2006

Realmente, um novo começo para Spyro. A mecânica de jogo já batida se foi, e esse game é focado muito mais na ação e combate com inimigos do que na velha exploração, caça a bichinhos e pulos de plataformas. Além disso, é um game muito bonito de se olhar, com belos efeitos e cores vivas, mas não estú-



pidas como nos games anteriores. Os combos que podem ser realizados são baseados em elementos, e inimigos diferentes possuem fraquezas diferentes. Nada muito inovador, mas boas mudanças no mundo de Spyro.

THE SOPRANOS

Produção THQ

Desenvolvimento 7 Studios

Gênero Ação

Lançamento Outubro de 2006

Não estava presente na feira, mas a série da HBO realmente está virando um game para vários consoles. Assim como vários jogos ultimamente, já chega dizendo: "Não sou um clone de GTA".

TOKOBOT PLUS: MYSTERIES OF THE KARAKURI

Produção Tecmo

Desenvolvimento Tecmo

Gênero Plataforma

Lançamento 2006 (Japão)



Só um vídeo apareceu deste game que já existe para PSP. Segundo o produtor Keisuke Kikuchi, muito deverá melhorar neste remake, o que é muito bom, pois o game de PSP não era ruim, apenas pode ser lapidado para que fique nos moldes que um jogo de plataformas deve ter no PS2.

TALES OF THE ABYSS

Produção Namco Bandai Group

Desenvolvimento Namco Tales Studio

Gênero RPG

Lançamento Quarto trimestre de 2006

Podemos dizer que esse jogo não estava presente na E3. Quer dizer, ele até estava, mas era apenas sua versão oriental, que já foi lançada no Japão no ano passado. Nem os menus estavam traduzidos. Ou seja, sacanagem total da Namco para os pobres presentes na E3.

A Namco prometeu melhorias perceptíveis para a versão ocidental do game, mas não disse quais serão. Sendo assim, vamos falar da versão japonesa mesmo.

É uma versão totalmente nova de Tales, mas segue a mesma fórmula de sempre.

O retorno da opção de misturar



ingredientes e cozinhar itens voltou, e a possibilidade de mudar roupas também foi confirmada. A história gira em torno de um

jovem chamado Luke fon Fabre, que retorna para seu nobre lar depois de sete anos, quando foi seqüestrado. Ele não se lembra de nada de sua vida que tenha ocorrido antes do seqüestro. Após se encontrar com uma moça chamada Tear, ele é transportado para um lugar do mundo totalmente desconhecido. Para contar essa história, muitas cenas in-game são mostradas, assim como mais de 20 minutos de anime. Graficamente o game tem tudo para ser um dos RPGs mais belos do console. O jogo foi produzido pela mesma equipe do ótimo Tales of Symphonia



e tem um sistema de batalha parecido este RPG de sucesso. Por isso, pode esperar mais um RPG de qualidade chegando ao seu PlayStation 2 no fim do ano, quando você enjoar de tanto jogar Final Fantasy XII.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Produção Ubisoft
Desenvolvimento Ubisoft Montreal
Gênero Ação
Lançamento 26 de setembro de 2006



Três níveis foram apresentados de forma jogável, e agora estamos convictos que Splinter Cell encontrou o caminho diferente que estava precisando no single player. Sam Fisher passa por fases bonitas de se ver, e com muita coisa acontecendo ao mesmo tempo, enquanto está disfarçado para manter-se do lado dos terroristas. O sistema de escolhas que podem mudar o enredo não estava disponível, nem o modo multiplayer. Mais escondeu do que mostrou, mas pelo que vimos, tem coisa muito boa vindo por aí.

TONY HAWK'S PROJECT 8

Produção Activision
Desenvolvimento Shaba
Gênero Esporte
Lançamento Novembro de 2006
 A Activision só mostrou um vídeo em seu estande, e uma demonstração ocorreu a portas fechadas para poucos jornalistas. O jogo está sendo reconstruído do zero, com uma cidade totalmente livre para se explorar. Estilo gráfico, animações, físicas e manobras estão de um jeito inédito na série, puxando mais para o lado do realismo. A versão para os consoles atuais está recebendo um tratamento um pouco pior, pois a prioridade parece mesmo a nova geração (como foi com Tony Hawk's 3 para PSone e PS2).

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

Produção Square Enix
Desenvolvimento tri-Ace
Gênero RPG
Lançamento 19 de setembro de 2006
 Finalmente a Square Enix deixou o povo jogar por alguns momentos um de seus games mais aguardados. Caso você tenha perdido nossa

WINNING ELEVEN: PRO EVOLUTION SOCCER 2007

Produção Konami
Desenvolvimento Konami
Gênero Esporte
Lançamento Janeiro de 2007
 A verdade é que todos estavam ansiosos para experimentar a versão para Xbox 360 deste game. Mas ela não apareceu, então voltamos a usar os bons e velhos DualShocks. O que dizer sobre este jogo? Bom, vamos tentar: esta é a versão do Winning Eleven 10 japonês e corresponde à versão americana (a versão européia chama-se apenas Pro Evolution Soccer 6 e será lançada mais cedo). Para você que ainda não teve a oportunidade de jogar a versão do outro lado do mundo, saiba que este é o melhor Winning Eleven de todos. O game está mais rápido, os

jogadores agora sabem chutar ao gol com mais pontaria e frequência, o que é um alívio quando olhamos para WE9. Outra mudança é vista nos placares maiores, em que dificilmente uma partida acaba em 1x0. O modo Nippon Challenge, claro, sumiu. Mas temos agora o International Challenge, que é a mesma coisa, mas com a possibilidade de escolher qualquer seleção (até algumas que não foram para a Copa). Esta versão americana parece ter mudado um pouco o esquema de passes, pois eles parecem sair com a direção menos certa, se comparado com o japonês. E a pergunta continua no ar: será que a Konami vai lançar o próximo game com o nome de Winning Eleven 11?



XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Produção Namco
Desenvolvimento Monolith Software
Gênero RPG
Lançamento Novembro de 2006
 O capítulo final da saga está deixando os fãs aliviados, já que a segunda incursão da série foi... ruinzinha. As novidades estão por todos os lados. Caso você não tenha acompanhado a série, não há problema: apenas leia a Xeno Bible, que explica todos os termos e acontecimentos dos jogos anteriores. As cutscenes continuam grandes, porém menores que as das versões I e II. O game possui uma atmosfera mais dark e séria, e se tudo correr como planejado, será o melhor dos três episódios de Xenosaga.



YAKUZA

Produção SEGA
Desenvolvimento Amusement Vision
Gênero Ação
Lançamento 5 de setembro de 2006
 Este jogo era grande demais para ficar restrito ao território japonês (é o Ryu ga Gotoku, para quem

não se lembra). E também é grande demais para que um simples teste de alguns minutos fosse suficiente para mostrar tudo o que o game tem para oferecer. Yakuza é o GTA do ponto de vista de um criador japonês: mais refinado e elegante, com uma história contemporânea elaborada por um famoso escritor oriental. Você vai guiar seu personagem, Kiryu Kazuma, por toda a extensão de Tokyo, depois de passar dez anos preso por um crime que não cometeu, até que ele se vê envolvido com o pessoal que curte cortar dedos mindinhos. São mais de 70 missões paralelas, para você fazer o que quiser, como ir a boates e outros estabelecimentos. O sistema de luta foi feito especialmente para Yakuza, e não é uma versão de Shenmue, como alguns pensavam. Pegue qualquer objeto do cenário e use como arma. Até mesmo bicicletas podem ser usadas! No total, são mais de 300 itens, entre armas de verdade e objetos que viram armas. Vencendo confrontos, Kazuma vai ganhando experiência e melhora seus atributos físicos, além de aprender novos golpes e habilidades. Mais um ótimo game chegando para o PS2 em 2006.



O WINNING ELEVEN É NOSSO!

E o produtor japonês garante: "Brasil vai ganhar a Copa 2006" *Por Pablo Miyazawa, de Los Angeles*

MESMO TENDO acontecido durante o mês de maio, o clima de Copa do Mundo já contaminava a E3 2006. E o assunto não poderia ser outro em nossa entrevista exclusiva com o produtor japonês Shingo "Seabass" Takatsuka, o homem por trás do sucesso da série Winning Eleven – a favorita dos boleiros de plantão e também dos jogadores da seleção brasileira. Já são notórias as disputas entre estrelas como Ronaldinho Gaúcho, Robinho, Zé Roberto e Émerson durante os períodos de concentração antes dos principais torneios. Durante a E3, a Konami fez barulho em torno de Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007, uma evidente tentativa de unificar suas duas marcas já consolidadas (na Europa, a série se chama Pro Evolution Soccer), que sai para PlayStation 2 em janeiro de 2007 no ocidente. Nosso papo com "Seabass" deveria girar em torno do novo game, mas não poderíamos perder a chance de tocar no tema futebol – não o virtual, o de verdade.

Acompanhado de mais quatro membros de sua equipe e um tradutor, o produtor foi solícito e respondeu animadamente a todas nossas perguntas. Ao final do papo, como não poderia deixar de ser, o apresentamos com uma camiseta oficial



da seleção brasileira. Adivinha se ele não gostou? Resta saber para quem ele está torcendo nesta Copa...

SuperDicas PlayStation: Qual a influência do futebol brasileiro em Winning Eleven?

Shingo Takatsuka: O Brasil é um time extremamente poderoso, tanto no futebol de verdade quanto em Winning Eleven. Para se ter uma idéia, às vezes, quando fazemos torneios internos entre os membros de nossa equipe, até excluímos o Brasil da lista de times selecionáveis [risos]. Fazemos isso com a França também.

SDP: O técnico brasileiro Zico é adorado no Japão, mas no Brasil ele ainda carrega o estigma de azarado por jamais ter ganhado uma Copa do Mundo. Qual foi sua importância como garoto-propaganda dos últimos jogos da série?

ST: Zico é muito popular no Japão, mas tenho que concordar que ele não teve sorte nos campos, já que jamais ganhou uma Copa do Mundo pelo Brasil. Assim mesmo, ele é muito respeitado entre os japoneses, seja como treinador, seja como jogador. Prova disso é que ele foi o principal responsável por levar o time Kashima Antlers ao topo da J-League (liga japonesa de futebol). Isso em apenas dois anos de trabalho. Toda reputação que a seleção japonesa carrega hoje, nós devemos inteiramente a ele.

SDP: O detalhe engraçado é que, no Brasil, a palavra "zica" significa "má sorte"... Outra coisa é que no Brasil, Zico sempre foi conhecido como uma pessoa bem-humorada e tranqüila. Nos games Winning Eleven, ele sempre aparece bravo, compenetrado. Há algum motivo para isso?

ST: Zico é muito simpático e muito respeitado por nós. Mas ainda temos medo da esposa dele [risos].

SDP: O Japão nunca teve tradição no futebol, e assim mesmo tem



conquistando seu espaço nos campeonatos. Nos games de futebol é a mesma coisa: Winning Eleven é o preferido, seja no Japão, no Brasil e na Europa. Qual é o segredo?

ST: Usamos a mesma equipe de desenvolvimento desde o primeiro game, lançado há 10 anos. Para mim, se a jogabilidade estiver interessante, não é preciso fazer nenhuma grande mudança. A primeira versão que fizemos, infelizmente, não vendeu bem nos Estados Unidos. Mas desde então, fazemos todos os esforços para alcançar sucesso mundial. Sempre tivemos confiança em nosso sucesso porque nos importamos com todos os aspectos de uma partida de verdade e os recriamos perfeitamente na tela. Por exemplo, alguns times possuem troca de passes perfeita, outros não. São esses elementos realistas que diferenciam nossos games dos concorrentes.

SDP: Apesar do primeiro WE não ter vendido bem nos EUA, vocês não precisam se preocupar: os americanos não gostam de jogos bons. Eles curtem coisas esquisitas, como Madden NFL...

ST: Hmmm... Obrigado [risos].

SDP: A Konami não possui a licença oficial da FIFA, que pertence à Electronic Arts, mas seus games conseguem ser tão ou mais realistas que os jogos da concorrência. Como é possível?

ST: É verdade que não possuímos a licen-

ça oficial da FIFA, embora esperemos adquiri-la em breve. Apesar disso, possuímos autorização para reproduzir os nomes e as aparências dos jogadores porque temos a licença oficial da FIFpro, que é a organização que controla as associações de jogadores em cada país.

SDP: Bem, todo mundo notou que o próximo game da série se chamaria "Winning Eleven 11", ou seja, "Onze Vencedores Onze". Foi este o motivo da mudança no nome da série?

ST: Muita gente tem comentado sobre o nome dos próximos Winning Eleven conosco [risos]. Para ser bem honesto, jamais pensei que chegaríamos a lançar onze games da série... Mas é algo em que preciso pensar seriamente a respeito. Mas agradecemos o seu alerta.

SDP: Vocês falaram de Winning Eleven: Pro Evolution Soccer para Xbox 360, mas não falaram nada do PLAYSTATION 3. Há um plano de lançar o game para o console da Sony também?

ST: Sabemos que os fãs estão esperando um Winning Eleven para o PS3, mas, por enquanto, preferimos não prometer nada. Em breve, falaremos sobre isso.

SDP: Para terminar: na sua opinião, quem vai ganhar a Copa do Mundo na Alemanha?

ST: A resposta "Brasil" poderia ofender pessoas de outros países, mas é a única que tenho no momento [risos].

PLAYSTATION PORTABLE

Que venha a boa safra de jogos!



O PEQUENO NOTÁVEL pode não ter agradado muitos jogadores até então. Porém, pela lista generosa de novos títulos

revelados pelas produtoras durante a E3, dificilmente você deixará de economizar seus trocados para comprar o portátil.

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION



Produção Namco
Desenvolvimento Namco
Gênero Simulação / Ação
Lançamento 19 de setembro de 2006
O jogo de estréia da série no PSP estava mais bonito do que nunca na E3. Seguindo seus predecessores, Skies of Deception mistura realidade com ficção, trazendo

inclusive aviões de combate baseados nos modelos reais. O controle foi bastante simplificado, provavelmente para atrair novos jogadores à série. Com o disco analógico, você controla altura e direção da nave, enquanto usa dois botões para tiro primário e secundário e os botões R e L para propulsão e desaceleração. Embora não apresentasse variedade de missões, a demo parecia estar próxima de sua versão final, com texturas bem definidas, modelos em 3D de qualidade e uma taxa de quadros aceitável, mas que provavelmente será aprimorada.

Gênero Tiro em primeira pessoa
Lançamento Sem previsão
Graficamente, um colírio para os olhos, com cenários mais amplos que os do primeiro jogo. Porém, a demo prematura apresentou uma jogabilidade repleta de bugs.

DEATH, JR.: ROOT OF EVIL

Produção Konami
Desenvolvimento Backbone Entertainment
Gênero Ação
Lançamento Outubro de 2006
A continuação de Death, Jr. promete ser tudo aquilo que esperávamos do original. O jogo não nos deixa mais à mercê da sempre falível

câmera, pois agora ela é totalmente ajustável. Além de Jr., pudemos jogar também com sua amiga Pandora (a menina que adora abrir caixas). A jogabilidade está muito mais amigável, permitindo até que o personagem ande lateralmente. O modo cooperativo, embora divertido, apresentava uma certa lentidão.



CODED ARMS CONTAGION

Produção Konami
Desenvolvimento Konami

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Produção Square Enix
Desenvolvimento Square Enix
Gênero: RPG / Ação
Lançamento 1º de agosto de 2006
Encerrando a Compilation of Final Fantasy VII, Crisis Core se passa antes dos eventos do maior RPG da história. A trama envolve seis personagens e tapa os buracos finais do enredo de toda a compilação. São eles:
Zack: o protagonista. Era o melhor amigo de Cloud. Nos incidentes de FFFVII, ele aparecia nos flashbacks, e foi dele que Cloud absorveu as memórias. É um rapaz extrovertido e amigável. Ele foi namorado de Aeris também... Será que ela aparecerá? Se levarmos em conta uma foto que mostra Zack no playground do Sector 6 Slums, sim, Aeris estará lá. Resumindo: a história de Crisis Core gira toda em torno do SOLDIER first class.
Angeal: amigo e companheiro de trabalho de Zack. Nunca apareceu ou mesmo foi citado em outro título de FFFVII. Está usando a Bastard Sword que Cloud usava. E essa havia sido dada a Cloud

por Zack. Então, supomos que veremos como Zack conseguiu a espada de seu amigo. Na verdade, ele é o mentor de Zack, e parece mandar em quase todo mundo na SOLDIER.
Cloud: Vamos lá, você o conhece. Finalmente saberemos a história por trás de seu passado obscuro. Se ele nunca foi um SOLDIER, como se envolveu com a elite da Shinra? E como se tornou o melhor amigo de Zack? Essas são apenas algumas perguntas que enfim serão respondidas. Pudemos ver também algumas scans mostrando a cena que apareceu algumas vezes durante FFFVII: a fuga de caminhonete, tentando escapar



de Hojo. Não dá para não se animar: o jogo será a grande resposta para tudo o que sempre quisemos saber.
Sephiroth: o maior vilão da história reaparece. Possivelmente, veremos o momento em que ele descobriu sua verdadeira origem. Não aparenta ter aquela face doente e sádica de FFFVII, possui um semblante mais calmo e racional. Apesar de parecer lógico o herói dos SOLDIER estar junto com Zack e os outros, pudemos ver uma imagem em que ele está lutando contra Zack.
Tseng: o líder dos Turks apareceu também no game FFFVII: Before Crisis, para celulares. Como o enredo desses dois



games são próximos, ele terá um papel mais importante do que em FFFVII. Parece ter juntado forças com a SOLDIER para uma missão, e aparentemente tem uma certa ligação com Sephiroth. Pelo que apuramos, parece ser amigo de Zack também.
???: não sabemos o nome desse personagem. Entretanto, ele se assemelha muito com G, um personagem de Dirge of Cerberus. Suas roupas denunciam que também é um SOLDIER, e em DoC, G era um ex-membro dessa organização, fazendo parte da Deepground desde então. Em certa parte de Crisis Core, Zack comenta algo sobre o Projeto G, o qual Sephiroth completa com Projeto Gênesis. Podemos supor que ele seja o primeiro dos experimentos de Hojo, o mesmo que deu origem a Sephiroth, usando as células de Jenova.
Tire as conclusões sobre o visual do jogo você mesmo. O PSP finalmente parece estar com bons games à vista. Agora a gente pode parar de usá-lo apenas como MP3 player e jogar algo de verdade.

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Produção EA

Desenvolvimento Aki Corps.

Gênero Luta

Lançamento 24 de julho de 2006

As brigas de rua de Def Jam no portátil apresentaram a mesma violência do jogo original, em cenários interativos, com uma considerável perda gráfica.

DUNGEONS & DRAGONS: TACTICS

Produção Atari

Desenvolvimento Kuju Entertainment

Gênero RPG

Lançamento Quarto trimestre de 2006
Pelo que vimos, D&D para o PSP recebeu uma nova roupagem "tactics", com batalhas em turno, porém ainda mantém suas raízes do RPG tradicional.

DYNASTY WARRIORS: VOL. 2

Produção Koei

Desenvolvimento Omega Force

Gênero Ação

Lançamento Sem previsão

A típica jogabilidade DW: devaste centenas de inimigos em combos gigantescos e avance com suas tropas pelos territórios. A Koei prometeu mais estratégia na versão final.

EARTHWORM JIM



Produção Atari

Desenvolvimento Shiny Entertainment

Gênero Ação

Lançamento Sem previsão

A única evidência do herói anelídeo na E3 estava no release da Atari, que não trazia imagens do jogo. A Produção prometeu gráficos em 3D e jogabilidade 2D. Groovy!

EVERY EXTEND EXTRA

Produção Buena Vista Games / Bandai

Desenvolvimento Q Entertainment

Gênero Shooter

Lançamento Terceiro trimestre de 2006
Os jogos do Mizuguchi já nascem cult, e E3 (o jogo) não foge à regra. Embora

os gráficos continuem mostrando um total abstracionismo, trazendo-nos ótimas lembranças de Rez, percebemos estilos visuais diferentes da versão da TGS, no ano passado – provavelmente, devido às novas fases. Infelizmente, não pudemos perceber a prometida relação da jogabilidade com a música devido ao barulho da feira.

EYETOY: PLAY PORTABLE

Produção Sony Computer Entertainment

Desenvolvimento Sony Computer

Entertainment

Gênero Ação

Lançamento Setembro de 2006, no Japão

Em sua conferência pré-E3, a Sony anunciou sua versão para PSP do EyeToy. O dispositivo será conectado ao portátil através da entrada USB e suportará não apenas jogos que utilizem o recurso de captação dos movimentos do jogador, mas também utilitários como video-chat. Entretanto, o que deveria ser interessante acabou desapontando pela baixa resolução dos vídeos e o atraso da imagem nos minigames apresentados.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

Produção Rockstar Games

Desenvolvimento Rockstar Leeds

Gênero Ação

Lançamento 17 de outubro de 2006

Assim como Liberty City Stories trouxe um novo jogo, tomando como base uma versão compactada da cidade de GTA3, Vice City Stories fará o mesmo com GTA: Vice City do PS2. Como seu anúncio foi feito durante a E3 sem que imagens fossem liberadas, podemos apenas afirmar que ele trará um novo enredo, missões inéditas e, muito provavelmente, uma reprise do modo multiplayer da versão anterior.

GUILTY GEAR JUDGEMENT

Produção Majesco

Desenvolvimento ARC System Works

Gênero Luta



Lançamento 1º de agosto de 2006

A versão jogável na E3 oferecia um modo no melhor estilo Final Fight, no qual tivemos que enfrentar algumas criaturas desferindo os mesmos golpes do jogo tradicional.

LUMINES II: PUZZLE FUSION

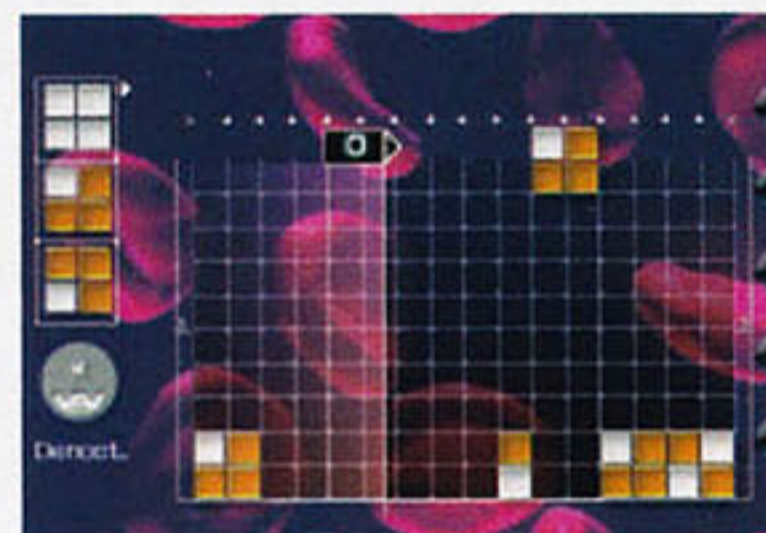
Produção Buena Vista Games

Desenvolvimento Q Entertainment

Gênero Puzzle

Lançamento Quarto trimestre de 2006

Pouco há o que falar de Lumines II para quem jogou o primeiro, pois sinceramente não encontramos diferença entre ambos. A versão disponível na E3 trazia apenas o modo Challenge, que se diferenciava do original pelo fundo que se modificava constantemente, trazendo vídeos e novos elementos gráficos enquanto o jogo rolava – algo que o primeiro Lumines já fazia, mas com uma certa timidez.



MERCURY MELTDOWN

Produção Ignition Entertainment

Desenvolvimento Awsome Studios

Gênero Puzzle

Lançamento Sem previsão

A continuação de Mercury recebeu um tratamento mais colorido e apresentará novos modos de jogo que o aproximam de um party game, além de muito mais fases.

METAL SLUG ANTHOLOGY

Produção SNK Playmore

Desenvolvimento SNK Playmore

Gênero Coletânea

Lançamento Novembro de 2006

Experimentamos alguns jogos da coletânea definitiva da série Metal Slug no PSP e as impressões foram boas. Anthology é composto pelos cinco primeiros episódios mais Metal Slug X. Os amantes da série ficarão satisfeitos em saber que todos eles estão idênticos aos originais, com duas opções de tela: adaptadas ao formato widescreen e normal. Contudo, pequenas travadas aconteciam quando novos inimigos surgiam.

MORTAL KOMBAT: DECEPTION UNCHAINED

Produção Midway Games

Desenvolvimento Midway Games

Gênero Luta

Lançamento 5 de setembro de 2006



A Midway mostrou o jogo de estreia da série no PSP, que embora não tenha o denso conteúdo de Armageddon, que será lançado em breve para os consoles, promete trazer o que a atual geração da série teve de melhor. Além das lutas sangrentas entre os mais notáveis personagens de MK, como Sub-Zero, Kitana e Goro, o jogo oferecerá múltiplos fatalities para cada lutador e cenários amplos e interativos. A variedade de modos de Deception também terá lugar em Unchained, incluindo o Konquest, uma aventura repleta de missões single player e o Puzzle Kombat, minigames no estilo Tetris e xadrez com os personagens miniaturizados. Obviamente, o multiplayer wireless para até dois jogadores também estará presente.

PAC-MAN WORLD RALLY

Produção Namco Bandai Games

Desenvolvimento Smart Bomb Interactive

Gênero Corrida

Lançamento Terceiro trimestre de 2006

Corremos contra os personagens dos saudosos arcades da Namco em uma pista que circundava um vulcão. Tal como Mario Kart, é cheio de artimanhas.

PLANET PSP

Produção Sony Computer Entertainment

Desenvolvimento Sony Computer Entertainment

Gênero Utilitário

Lançamento Quarto trimestre de 2006 na Europa

Planet PSP foi pouco explanado durante a E3, embora tenha aparecido em algumas imagens na conferência da Sony. Não havia uma demo jogável, mesmo porque não se trata de um jogo, e sim um utilitário, através do qual você recebe informações (incluindo fotos e vídeos) sobre os principais pontos turísticos da Europa. O software usa um dispositivo GPS para oferecer um mapa ao usuário.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Produção Konami
Desenvolvimento Kojima Productions
Gênero Ação
Lançamento Final de 2006 no Japão, 2007 nos EUA
 As versões Ac!d até que foram legais. Mas a gente queria um MGS de verdade no PSP. Kojima ouviu nossas preces e, como sempre, chutou o balde com um jogo que vale a compra do aparelho. O jogo não é um spin-off, como Ac!d, mas uma extensão dos eventos de MGS3. Passando-se em 1970 (seis anos após MGS3), você controlará novamente Snake, agora Big Boss, e terá ajuda de alguns conhecidos, como Para-Medic.



A história é a razão desse game ser importante. Veremos aqui o nascimento da FOXHOUND e o jogo amarrará as pontas entre a saída de Snake da FOX Unit e o surgimento de Outer Heaven. Major Tom foi acusado de traição, e a FOX Unit se levantou em revolta. Snake é acusado de comandar a revolta, mesmo já não fazendo mais parte da unidade. Agora ele deve provar sua inocência, agindo sob as ordens de um grupo de mercenários. A campanha single player será completa, com as cutscenes, dublagens de sempre e uma jogabilidade parecida com a de Snake Eater, apesar de o elemento stealth ter diminuído um pouco, graças ao novo sistema de recrutamento. Snake não conseguirá progredir sozinho por toda sua missão. Por isso, deve contratar mercenários para ajudá-lo em certas partes. Entre eles, estão Ocelot e Eva, cada um com suas especialidades. Mas, como em todo game portátil, também precisamos de diversão descompromissada e duradoura. Por isso, a Kojima Productions incluiu em Portable



Ops o modo online, que fez sua estréia em MGS3: Subsistence. Porém, várias novidades e mudanças ocorrem aqui. Com o analógico, você move Snake. Com o D-Pad, move a câmera, e pode deixá-la rapidamente atrás do personagem apertando L. O botão R fica para a visão em primeira pessoa e não é possível andar enquanto se está nela. O TRIANGULO agora serve para fazer seu personagem andar ao invés de correr e também para ficar de costas para a parede. O multiplayer suporta partidas via Ad Hoc e também Infrastructure, então você pode jogar com pessoas do mundo inteiro se não tiver amigos por perto.

É muito parecido com Subsistence, mas vamos às novidades: Para começar, não há vidas extras. Morreu, já era. Contudo, há um sistema estranho de "bandeira branca", que permite ao jogador se entregar, para poder jogar novamente. E aí, vai ser humilhado ou lutar até o fim? Um radar sonoro também foi adicionado. Se os adversários fazem barulho, o radar aponta a direção de onde está vindo. Isso é muito bom para aumentar o fator stealth do multiplayer, que virou uma verdadeira guerra sem dono na versão PS2. O jogador que está liderando fica com o Kerotan Frog (um sapo inútil – quem já jogou MGS3 sabe) sobre sua cabeça. De vez em quando, ele costuma coaxar, o que deixa o líder mais barulhento, equilibrando um pouco as partidas. Bom, por enquanto é isso. Quer que a gente fale do visual? Não há o que dizer... Apenas que as imagens que você está vendo são realmente da versão PSP. Acredite.

POWER STONE COLLECTION

Produção Capcom
Desenvolvimento Capcom
Gênero Luta
Lançamento Quarto trimestre de 2006
 A demo limitou-se apenas à versão arcade de Power Stone 2, o último jogo da série. A conversão do jogo para Dreamcast está bastante fiel, embora trouxesse algumas texturas borradas. A Capcom incluiu três opções de câmera, que permitem visualizar a partida em distâncias diferentes – algo necessário quando os personagens se distanciam uns dos outros. No mais, promete trazer o mesmo ritmo frenético e divertido dos originais.

RACE DRIVER 2006

Produção Codemasters
Desenvolvimento Sumo Digital Amaze Entertainment
Gênero Corrida
Lançamento 30 de maio de 2006



Race Driver 2006 traduz com fidelidade ao PSP toda a emoção das corridas de TOCA Race Driver 2, do PS2, com novos carros e pistas em relação à versão lançada apenas na Europa do jogo para o portátil. O principal modo de jogo é o Trans World Cup, que leva o jogador a corridas ao redor do mundo, divididas em diversas categorias, que vão do Stock Car a Fórmula Indy. Vale mencionar o multiplayer para até 12 jogadores.

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS

Produção Sony Computer Entertainment / SCEA
Desenvolvimento High Impact Games
Gênero Ação
Lançamento Primeiro trimestre de 2007



Os fãs da série ficarão felizes em saber que jogá-la no PSP é tão prazeroso quanto no PS2. Os comandos continuam os mesmos, com algumas pequenas adaptações. As armas e

itens do terceiro e melhor jogo da franquia estavam presentes na fase que experimentamos – uma praia tropical repleta de robôs destrutíveis para o nosso deleite. E como se não bastasse, os gráficos e animações estão impecáveis no PSP.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

Produção SCEA
Desenvolvimento Zipper Interactive
Gênero Ação
Lançamento Quarto trimestre de 2006
 A continuação de Fireteam Bravo trouxe diversas implementações que prometem repetir o sucesso da série no portátil. O sistema de mira agora é mais realista: o tempo levado para travar a mira em um inimigo varia de acordo com o porte das mais de 40 armas do jogo. Além de eliminar os inimigos, é possível capturá-los, usando armas não-letais. O jogador deverá se preocupar com civis espalhados pelos cenários, cuja salvação recompensa o jogador com armas do mercado negro. O modo multiplayer trará o suporte para até 16 jogadores e três novos modos de jogo. Na fase que jogamos na E3, identificamos aprimoramentos gráficos, principalmente pela amplitude dos cenários e IA dos soldados e aliados.

SONIC RIVALS

Produção Sega
Desenvolvimento Backbone Entertainment
Gênero Corrida / Ação
Lançamento Terceiro trimestre de 2006
 Depois dos escorregões com os últimos (e medíocres) jogos da série para os consoles, só nos resta apostar no que está por vir. E podemos dizer que a demo jogável de Sonic Rivals, exclusivo para o PSP, agradou. O jogo diverte pela simplicidade de resumir a uma corrida com jogabilidade 2D, no mesmo esquema do modo VS do nostálgico Sonic 2, mas com gráficos em 3D. A competição torna-se acirrada com o uso de itens espalhados pelo cenário, cujo efeito varia conforme sua posição. Cada personagem possui seus próprios ataques e habilidades diferentes, possibilitando a criação de estratégias. Apesar dos gráficos modestos, o jogo captura o clima da série e promete ser pura diversão, principalmente no modo multiplayer.

SPORE

Produção EA
Desenvolvimento Maxis
Gênero Simulador
Lançamento Sem previsão
 Embora não tenha sido anunciado oficialmente para o PSP, o novo e ambicioso jogo do criador de The Sims, Spore, tem

grandes chances de pintar no portátil. O jogador será o responsável por controlar a vida de um planeta, desde sua forma inicial até a evolução das espécies. Wright prometeu que o jogador terá autonomia sobre tudo: desde uma pequena planta até criaturas de diferentes nichos e grupos.

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

Produção EA

Desenvolvimento EA Tiburon

Gênero Ação

Lançamento 31 de outubro de 2006

Mostrado apenas em vídeo, vimos Superman sobrevoando uma gigantesca Metrópolis, perseguindo bandidos e salvando civis de acidentes, num estilo sandbox. Tem tudo para ser melhor que a versão lançada para Nintendo 64... ainda bem.

TALKMAN

Produção SCEA

Desenvolvimento SCEJ

Gênero Utilitário

Lançamento 30 de maio, na Europa

TalkMan foi lançado no Japão no final de 2005 e quando todos achavam que ele não mais viria ao ocidente, apareceu na forma de um curto vídeo na E3. O jogo (se é que podemos chamá-lo assim) usa um microfone embutido na entrada USB do PSP, permitindo que qualquer frase falada em inglês, japonês, chinês e coreano seja instantaneamente traduzida por um caricato pássaro azul, o TalkMan.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

Produção Namco Bandai Games

Desenvolvimento Namco Bandai Games

Gênero Luta

Lançamento 25 de julho de 2006



Dark Resurrection foi, sem sombra de dúvida, um dos jogos mais impressionantes que experimentamos na E3 para o PSP. O jogo é a conversão da versão para arcade, adaptada para os padrões do portátil. Além de lutas balanceadas, com correções no timing e dano dos golpes de cada personagem, o jogo traz novos estágios e itens para o jogador desfrutar. Os cenários e modelagem dos personagens mostraram-se muito próximos à versão final. Contudo, as respostas aos comandos estavam ligeiramente atrasados – problema este que a Namco prometeu corrigir. Os fãs ficarão satisfeitos com a gama de personagens novos e tradicionais da série. Além do suporte Wi-Fi, Dark Resurrection trará minigames para dois jogadores.

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Produção Square Enix

Desenvolvimento tri-Ace

Gênero RPG

Lançamento Sem previsão

O clássico do PSone está voltando, desta vez ao PSP, trazendo a mistura consagrada de cenários em 3D e belíssimas animações em 2D. O dinâmico sistema de batalha, que exige atenção e timing do jogador, continua mais atual do que nunca. Ao invés de ser apenas mais um remake, Lenneth trará novas cenas que ajudarão a compreender a história do novo episódio para o PlayStation 2, o que inclui animações em CG inéditas.



WINNING ELEVEN: PRO EVOLUTION SOCCER 2007

Produção Konami

Desenvolvimento KCET

Gênero Esporte

Lançamento Janeiro de 2007

A Konami anunciou Pro Evolution Soccer 2007 durante a semana da E3 e, infelizmente, não divulgou imagens das versões para PSP. Porém, revelou uma série de detalhes que deixarão os fãs da série ansiosos. Como sempre, prometeu uma jogabilidade refinada, com controles mais precisos, uma melhor inteligência artificial para os jogadores em campo e novas técnicas de chutes e voleios. Novos times também foram incluídos, como Itália, Argentina e Espanha. Além dos modos International Challenge e Random Selection Match, haverá uma versão estendida da modalidade Master League. A Konami prometeu partidas online para todas as plataformas, porém não as confirmou para o PSP.

YU-GI-OH! GX

Produção Konami

Desenvolvimento Konami

Gênero RPG

Lançamento Quarto trimestre de 2006

Após explorar uma escola e conversarmos com alguns NPCs, iniciamos uma batalha dividida em algumas etapas, nas quais devíamos escolher um deck de cartas, evocar as criaturas das mesmas e iniciar os ataques. Há diversas animações em 3D entre cada etapa, tanto de seus ataques quanto do oponente. A interface é bastante intuitiva e os gráficos trazem os personagens no tradicional estilo anime. ✕

NIDI
Desde 1992

Destramento 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

Final Fantasy XIII

PS2

Enfim, a última parte desta inesquecível aventura

Texto: Douglas Pereira

Suporte japonês:

Fabio Santana



VOCÊ FINALMENTE PODE CURTIR O DESFECHO DE FINAL FANTASY XII – pelo menos três meses antes do lançamento da versão americana. Para quem perdeu nossa série de matérias, na SDP #34, nós preparamos um tutorial de exploração e batalhas, traduções completas do Party Menu, lista completa da License Board, listas traduzidas de status, Gambits, magias, skills e itens. Na SDP #35, foram as tabelas traduzidas de armas, equipamentos de defesa e acessórios, o mapa completo de Ivalice e a primeira parte do detonado com história. Portanto, tenha essas duas edições à mão e prepare-se para o final.

DETONADO (CONTINUAÇÃO)

Na primeira parte, terminamos logo após a batalha contra o Elder Dragon, em The Golmore Jungle, quando o grupo estava a caminho de Bur-Omisace, onde o High Priest Anastasis deve reconhecer Ashe como a rainha de Dalmasca. Dessa maneira, ela poderia fazer um acordo de paz com o Império de Archadia, colocando fim à guerra...

パラミナ大峡谷

THE PARAMINA RIFT

• Apenas vá seguindo para nordeste em Paramina Rift (パラミナ大渓谷), até finalmente chegar em Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス).

No caminho, Larsa diz que o Imperador com certeza não quer uma guerra. Em Archadia, Vayne diz que retirá-lo do poder não irá resolver nenhum problema, pois o Senado não liga para os Solidor. Ele planeja vingança contra os velhos e vingar o fato de ter sido acusado de traidor. Se nada fosse feito, o Senado puniria Larsa sem motivo algum, só para acabar de vez com a família Solidor. Gramis pergunta se esse é o único motivo...



神都ブルオミシエイス

MT. BUR-OMISACE

• Os dois vendedores daqui estão com um estoque muito interessante, com magias e equipamentos novos, porém caros. Comprar a adaga com propriedade de vento – Gladius (グラディウス) – seria útil, já que os inimigos da próxima dungeon serão vulneráveis a esse elemento.

• Suba o caminho até o palácio, onde o High Priest Anastasis o espera. E uma LONGA cena também. Como ela joga um caminhão de querosene na fogueira da história, vamos traduzir todas as falas.



Vaan: Ele não está dormindo, né?

Anastasis: É como dormir. Estou sonhando. Os sonhos e este mundo existem como lados de uma mesma moeda. Sonhos são como espelhos que refletem a verdade.

Ashe: Vossa Excelência, eu sou...

Anastasis: Não precisa me dizer. Você é Ashe, filha de Raminas. Com a Dawn Shard em suas mãos, você pode suceder o trono de Dalmasca. Seu sonho de restaurar o reino também chegou a mim.

Larsa: High Priest, o direito de Ashe...

Alguém entra na sala...

Alshid: Suponho que não conseguiu desistir dessa idéia, não foi? Ei, Imperador em treinamento, me chamou?

Larsa: Esta é a pessoa que eu queria que conhecessem. Ele é parte da família Malgaras, a família que governa o Império de Rozzaria.

Alshid (para Ashe): Tenho muitas coisas para dizer, mas direi apenas isso: eu sozinho não posso parar uma guerra. Estou dependendo da cooperação de Larsa. Sou Alshid Malgaras. Prazer em conhecê-la, princesa Ashe. Vejo que lindas flores nascem nas areias de Dalmasca.

Anastasis: Larsa de Archadia e Alshid de Rozzaria. Ambos não têm sonhos de guerra. Eles sonham em dar as mãos para criar uma nova Ivalice.

Alshid: Agora, isso realmente é um sonho. Na verdade, a guerra já começou.

Ashe: Eu vim para ajudar a parar a guerra. Vou assumir o trono e declarar a restauração do reino de Dalmasca. Então, com uma relação amistosa com o Império, convencer o exército de libertação a deixar de atacar. E agora você quer que eu desista?

Alshid: Você diz para o exército de libertação parar e Rozzaria perde sua justificativa para a guerra. Esse era seu plano, certo? Temo que a situação tenha mudado. Você foi dada como morta dois anos atrás. Se notícias de sua sobrevivência se espalharem, isso só irá piorar as coisas.

Ashe: É porque não tenho poder algum...

Alshid: Não, não é culpa sua.

Larsa: Então, por quê? Se Ashe quiser uma relação de paz, posso persuadir o Imperador. Se o Imperador persegue o caminho da paz...

Alshid: O Imperador Gramis está morto. Assassinado.

Larsa: Meu pai?

CIDADE IMPERIAL DE ARCADES

– SALA DO IMPERADOR

Gabranth entra na sala, enquanto membros do Senado são presos. Os outros Juizes estão olhando para o corpo do Imperador.

Judge Master Drace (para Vayne): Você diz que o Senado fez isso?

Vayne: O mentor intelectual foi o líder Gregos. Ele envenenou o Imperador e então cometeu suicídio.

Judge Master Bergan: A maior parte do Senado teve parte nisso.

Vayne: Revoguem seus direitos a uma assembleia imediatamente. Como ditador temporário, vou deixar a situação sob controle.

Drace: Não faz sentido! Você espera que eu ignore o verdadeiro traidor?

Judge Master Zargabaath: Está falando demais, Drace.

Drace: Zargabaath! Você também vai cooperar com essa farsa?

Zargabaath: Rozzaria irá invadir em breve. Precisamos do poder de Lorde Vayne agora mais do que nunca.

Vayne: Larsa e eu somos tudo o que restou da família Solidor.

Drace: Não me diga que Larsa também... – ela aponta sua espada para Vayne – Vayne Solidor! Como uma Judge Master, guardiã da lei, estou lhe prendendo. Bergan levanta sua espada contra Drace.

Bergan: O senhor Vayne foi nomeado ditador pelo escritório de segurança pública, que rege nossas leis. Você entende isso, Drace? No momento em que você apontou sua espada para o senhor Vayne, você violou a lei.

Drace: Você é outro ator nessa farsa! – Bergan a segura pelo rosto e a arremessa pela sala. Ela continua – Esse poder é...

Vayne: Zargabaath. Você e Bergan, peguem a Alexander e tragam Larsa de volta.

Gabranth: Senhor, eu protegerei Larsa.

Vayne: Então você não vai me observar? Parece que você tem reportado algumas atitudes minhas ao Imperador Gramis...



Gabranth: Aquilo era...

Vayne: Você era o cachorrinho do Imperador. Se está pensando em mudar de dono agora... hmmm... Sim, permita-me vê-lo cumprindo seus deveres como Judge Master – Gabranth olha para Drace – Aqueles que

quebram a lei devem ser julgados.

Bergan: Senhor, isso é demais!

Gabranth pega a espada de Drace e se aproxima.

Drace: Vá em frente, faça isso. Viva e proteja Larsa.

Gabranth: Sinto muito.

Drace: Por favor...

Gabranth hesita... mas perfura o corpo da Judge Master com a própria lâmina dela.

Vayne: É tudo pela família Solidor.

DE VOLTA A BUR-OMISACE

Alshid: Digamos que você consiga uma chegada pacífica. Para o Imperador Gramis, evitar a guerra era uma prioridade. Mas o imperador agora é Vayne. Se você se mostrar, ele irá denunciá-la como impostora. Isso vai apenas provocar o exército de libertação. Vayne espera uma guerra. Infelizmente, ele é um gênio militar.

Anastasis: Eu também vi isso em um sonho. Se você se mostrar, apenas irá convidar uma batalha e o nome de Vayne entrará para a história.

Alshid: O exército imperial está pronto e já começou a se preparar para o estouro da guerra. De acordo com minhas informações – começa a ler um papel – os exércitos de Vayne agora estão preparados para a guerra. A nova 12ª frota já foi liberada. A 1ª frota, assim como a Battleship Odin, está esperando reparos para estar terminada. Enquanto isso, a 2ª frota, das forças expedicionárias de Keloun, está cobrindo o buraco deixado pela 8ª frota (Leviathan e Shiva, lembra?). Em outras palavras, um exército imensamente grande.

Ashe: E a carta na manga deles é a Nethicite. High Priest, vou esquecer a minha sucessão ao trono por enquanto. Mesmo que eu me torne rainha, sou tão impotente que não seria capaz de proteger nada. Quando obtiver um poder ainda maior, reconsiderarei.

Anastasis: Esse sonho que você vê...

É o poder da Nethicite?

Ashe: Um poder maior que o da Nethicite.

Anastasis: Desafiar poder com poder. Essas palavras são tão humanas.

Ashe: Sou uma descendente do rei tirano.

Anastasis: Se é assim, então procure o outro poder que Raithwall deixou para trás.

Ashe: Algo assim existe?

Anastasis: Passe por Paramina Rift e visite o Stillshrine of Miriam. O poder que Raithwall confiou ao High Priest de então está lá, dormindo. A Tyrant's Sword, que pode erradicar Nethicite. Por que ele, que tinha o poder de destruir Nethicite, deixaria isso não com seus herdeiros, mas com outros? Com a espada em suas mãos, você vai acabar vendo que seu sonho de restaurar o reino é nada mais que um sonho.

Enquanto o grupo sai, Anastasis pensa consigo mesmo: "Em breve, até eu terei que acordar de meus sonhos..."

パラミナ大峽谷

THE PARAMINA RIFT

• Siga sempre para o sul em Paramina Rift. Recomendamos um level de pelo menos 24 para seguir (não tão) tranquilamente quando chegar ao...

ミリアム遺跡

THE STILLSHRINE OF MIRIAM

- Equipe a Dawn Shard (暁の断片), que é um acessório, em algum membro do grupo, coloque-o como líder e selecione a segunda opção no pedestal. Como esse acessório deixa o personagem com 0 MP, deixe em um membro que não costuma usar magias.
- Cuidado com os dragões daqui, pois são bem mais fortes do que você pensa, com direito a derrotar Belias rapidamente se estiverem em grupo. Procure outro pedestal, depois da sala dos dragões, e ative-o para abrir um caminho na sala anterior.
- Não se engane com o save crystal verde, ele vai lhe atacar. Derrote-o para ele virar um save point normal. Desça as escadas e siga para o sul do mapa. Examine a grande espada e a porta ao norte dessa sala se abrirá.
- Depois de usar o teletransporte, você estará de volta à primeira sala, mas agora há uma porta aberta a oeste. Seu novo objetivo é girar três estátuas e deixá-las viradas para o centro do templo.
- Na sala com três caminhos, pegue o de cima e você vai chegar na primeira estátua. Derrote os inimigos que surgem antes de mexer nela. Isso pode ser difícil se seus personagens não estiverem evoluídos. Concentre todos os ataques em um só inimigo e tente deixar os zumbis para depois, já que os outros são muito mais chatos. Dica: são vulneráveis a Aero (エア□). Deixe como líder o personagem equipado com a Dawn Shard e escolha a segunda opção na estátua. Depois, escolha a primeira opção para girá-la em sentido horário, apenas uma vez, e ela já estará no local certo. Desça as escadas.
- Quando encontrar a segunda estátua, faça o mesmo esquema da outra (segunda opção, depois primeira). Fique com a energia cheia, pois um chefe o espera na próxima sala, sem save point.
- Este chefe (ヴィヌスカラ) realmente não é difícil. O único inconveniente é o campo magnético que ele faz, prejudicando os personagens equipados com heavy armors. No começo da luta, deixe os personagens que usam esse tipo de armadura e solte seus Mist Knacks. Agora troque todos e ataque com os outros. Quando ele estiver perto de morrer, use os MKs, já que ele solta um ataque meio forte quando está piscando. Se preferir, nem solte os MKs, já que há um pequeno caminho até o save point e o MP pode ser útil.
- Na outra saída da sala, você encontra a última estátua. Agora você deve girá-la no sentido anti-horário (segunda opção para ativar e segunda opção novamente para girar). Aperte **SELECT** para mostrar o mapa e verifique se as três setas estão apontando para o centro do mapa. Se estiverem, parabéns, você fez certinho. Se não, volte e arrume o que for necessário. Saindo da sala do chefe, a grande estátua vai se mover e a espada gigante vai se levantar, revelando uma passagem. Dê um jeito de voltar para lá (não é muito difícil, oriente-se pelo mapa). Use o save point que outrora era verde, pois agora vem um chefe mais complicado que o último que você enfrentou.
- Mateus (マティウス) pode se tornar um problema, mas não exatamente por ele, mas por seus Ice Minions (氷のアーゼ), as coisinhas de gelo que o

circundam. Eles adoram soltar um ataque que causa Sleep (睡眠) em seus personagens. Então, só para variar, comece usando seus melhores MKs em Mateus e provavelmente você matará todos os Ice Minions, caso consiga uma boa sequência para soltar aquele golpe final que acerta todos. Nós aqui da redação conseguimos 13 hits no MK, o que tirou 2/3 da energia do chefe e nem deixou rastro dos Minions. Caso falhe, é bom deixar seus personagens equipados com o acessório Nishijin Obi (西陣の帯) – à venda em Bur-Omisace –, que os deixa imunes a Sleep. De resto, tenha Protect (プロテス) e Regen (リジェネ) em quem está apanhando e, se possível, Shell (シェル), já que o grande golpe de Mateus é Blizzaja (ブリザジャ), grande golpe de gelo que pode ser menos perigoso se você tiver o Ice Shield (アイスシールド) equipado.

- Derrotando Mateus, você recebe a Tyrant's Sword (霸王の剣).

Vaan tem a ideia de testar a espada quebrando a Dawn Shard, já que ela é inútil. Fran afirma que a Mist da Dawn Shard teme a espada. O espírito de Rasler aparece novamente e parece dizer para Ashe não fazer isso. Ela vai golpear a Dawn Shard... e erra. Mesmo assim, a Mist que estava na pedra desaparece. Com essa espada, eles podem derrotar a Nethicite.

- Dê um jeito de sair do templo. Algumas airships passam, uma delas com Zargabaath. Fran percebe uma fumaça vindo da região de Bur-Omisace. Volte para o palácio, na sala de Anastasis.



神都ブルオミセイ

MT. BUR-OMISACE

Bergan está lá. Ele matou Anastasis sem dó, pois esse não quis dizer onde estava a Tyrant's Sword. O mesmo espírito que apareceu sobre Myulin nas Henne Mines aparece sobre Bergan. Ele está possuído pelo poder da pedra.

Bergan diz que a Nethicite sintética é o poder dos humanos, das pessoas que tiveram a ambição de desafiar os deuses. Diz que o verdadeiro rei tirano será Vayne Solidor, que derrotará as intenções dos deuses e trará a história de volta às pessoas. E não há espaço para Dalmasca nessa história. Hora de fazê-lo calar a boca!



- Derrotar Bergan (ジャッジ・ベルガ) é simples. É só usar o esquema do "tá difícil? MK!". Com uma boa sequência, dá para tirar mais de 20.000 HP dele, ou seja, a luta acaba logo depois dos MKs! Sinceramente, esperávamos mais desse cara. Alguém que quase matou Dace com apenas um golpe deveria ser mais fortinho...

Alshid, machucado, diz que Gabranth levou Larsa de volta. O garoto tentou evitar um conflito, mas Bergan não se conteve. Alshid quer que Ashe vá para Rozzaria. Ela recusa, quer usar a Tyrant's Sword para acabar com a Twilight Shard. Balthier tem certeza de que a pedra está em Draklor Research Facility, na cidade imperial de Archades. Antes de sair, o cidadão de Rozzaria deixa um recado de Larsa: "Mesmo que países não possam dar as mãos, ainda podem ter o mesmo sonho". Para chegar até Archades, não será possível ir por ar ou mar, já que o Império está em alerta, esperando a guerra. O jeito é ir a pé, por um longo caminho, passando por Nalbina e Salikawood, até chegar em um acampamento de caçadores, onde a presença do exército é menor. Depois, não fica muito longe. Prepare-se para uma longa jornada.

- Fale com o religioso perto de você (キルティア教長老), na entrada do palácio (o pequeno ser de cara simpática). Ele lhe dará um item útil para uma futura sidequest (断罪の魔石). Agora, vá ao save point na entrada da área e teletransporte-se para Rabanastre.



ナルビナ城塞市街地

THE NALBINA OUTER WARD

- Se quiser caçar alguns mobs, fique à vontade. Quando cansar, saia pelo portão leste. No deserto, siga seu caminho rumo a uma saída que fica a nordeste e você estará em The Nalbina Outer Ward (ナルビナ城塞市街地), hoje um lugar pacífico e ponto de comércio. Não há nada para se fazer aqui a não ser comprar itens novos (bem caros, por sinal). Pegue a saída noroeste na fortaleza para continuar sua caminhada.

モスフォーラ山地

THE MOSPHORAN HIGHWASTE

• As cinco próximas áreas são ótimos lugares para evoluir. Essa aqui pode não ser tão interessante, já que está cheia de monstros voadores realmente irritantes. Vá sempre na direção noroeste até chegar em uma área tranquila. Recupere-se no save point, compre alguma coisa se precisar e continue seguindo a mesma direção.



サリカ樹林

THE SALIKAWOOD

• Chegando em Salikawood, ache uma área com um save point azul. A partir dessa área, vá para uma tela para o norte, depois sempre para leste, até chegar em uma área fora da floresta, com um moogles. Fale com ele. Ele é o chefe dos moogles que estão arrumando a porta que leva para Phon Coast. Mas nove de seus subordinados estão há mais tempo do que deveriam em horário de almoço. Sua missão é achar todos eles. Não se preocupe, os locais estão marcados no seu mapa e estão em grupos. Basta ir até lá e falar com eles. Depois de reclamarem um pouco, os preguiçosos voltam ao trabalho.

• Aproveite para evoluir um pouco por aqui. É um lugar perfeito para nivelar seus heróis, caso os levels estejam muito desproporcionais. Os inimigos não batem forte e morrem rapidinho. Só tome cuidado ao explorar e não entrar numa das passagens ao norte, a noroeste de um Gate Crystal. Conselho de amigo...

• Falando com o último grupo, escolha a primeira opção para voltar ao chefe moogles. A porta estará pronta. Siga para Phon Coast.



フォン海岸

THE PHON COAST

• Quem jogou a demo que veio com Dragon Quest VIII vai reconhecer o lugar. Terceira área de evolução, no começo não parece uma boa. Mas siga para sudeste até rolar uma cena.

Ashe pergunta se Balthier acha que ela está faminta pelo poder, possuída pela Nethicite. Ele responde que não, mas já conheceu alguém que estava assim. Tudo o que essa pessoa fez era pela Nethicite. Construiu airships, armas... e até forçou Balthier a se tornar um Juiz.

Ashe se impressiona com a declaração, mas o hoje sky pirate diz que foi obrigado por ele... Cidifus Dem Bunanza, o Dr. Cid de Draklor Research Facility. A Nethicite roubou seu espírito e ele deixou de ser ele mesmo. Deixou de ser o pai de Balthier...

Balthier fugiu por não agüentar mais vê-lo naquele estado. Saiu com o pretexto de que seria livre. E sem saber, acabou encontrando a Twilight Shard (para refrescar sua memória, a Twilight Shard era aquela pedra que Vaan encontrou no castelo de Rabanastre, que Balthier e Fran também estavam procurando, achando que era Magicite e que agora está nas mãos de Vayne). Ao que parece, ele não conseguiu fugir do mundo da Nethicite. E agora quer terminar esse assunto, para não ser perseguido por seu passado. Essas palavras fazem Ashe refletir... Ela lembra de seu casamento, que era considerado um símbolo da união entre Dalmasca e Nabradia, terra de Rasler. Era desgastante honrar esse fardo, mas ela o cumpriu.

• Após a cena, tome o caminho ao norte. Aqui é um lugar com bons monstros, incluindo um dinossauro não muito forte, mas que pode dar mais de 1.200 de experiência e 2 LPs! Apesar de ser meio raro, vale a pena. Os seres com asas também têm uma boa relação dano / experiência. Continue na mesma direção até finalmente sair dessa área.

ツィッタ大草原

THE TCHITA UPLANDS

• A melhor das áreas para ganhar níveis, sem dúvida! Todos os inimigos de Tchita Uplands podem ser derrotados com certa facilidade, se você usar as estratégias certas. Eles não são fortes (exceto pelas serpentes), mas podem causar diversos status negativos. Passe um tempo aqui, até estar com os personagens entre os níveis 30~33.

• Em uma área a leste, você encontrará um garoto que oferecerá uma busca por um mob especial, que não consta no Clan Report. Aceite a oferta. Ele dará a chave para entrar onde o mob está. Saia dessa tela pela direita e depois vá caminhando para o norte, até entrar em uma caverna. Continue para o norte aqui dentro, até achar uma porta. Entre lá usando a chave do moleque e você estará no Sochen Cave Palace, acompanhado de seres totalmente bizarros.

ソーヘン地下宮殿

THE SOCHEN CAVE PALACE

• A batalha vai ser meio enfadonha... Eles não são de causar dano, preferem aniquilar seus bons status. Espere eles se amontoarem e solte uma boa sequência de MKs, mas boa mesmo. Procure se concentrar em um de cada vez, assim, além de eliminar mais rapidamente, você evita que vários venham aloprar seus atributos.

• Você deveria voltar agora para pegar a recompensa com o garoto, mas seja esperto e não faça isso. Continue seu caminho pelo palácio. Em uma grande sala, há um save point... falso! Acabe com ele e o verdadeiro aparece. acredite, você deve salvar seu progresso aqui.

• Um chefe virá já, já. Mas primeiro você vai passar por vários corredores até chegar nele e não haverá um save point na porta antes dele. Nosso conselho? FUJA! Isso mesmo. No caminho depois da sala do save point, segure o botão R2 e siga sempre ao norte. Só solte o botão quando precisar abrir uma porta, já que não há como abrir enquanto está fugindo. Depois de fugir e apanhar um pouco, o chefe o espera.

• Mais um chefe (アーリマン) que adora baixar seus status. Não se precipite: ataque normalmente até tirar metade do HP dele, aí estoure tudo com MKs. Se for bom o suficiente, ele pode até morrer de uma vez. Caso ele fique com pouco HP, vai fazer uns clones mais fraquinhos de si mesmo, porém esses ainda podem ajudar a causar Confuse (混乱), Don't Move (ドムブ) e Death Sentence (死の宣告). Matá-los antes ou se concentrar no chefe fica a seu critério.



• Depois da luta, coloque seus personagens em melhor estado e continue seu caminho. Antes de tudo, solte Libra (ライブラ) em algum de seus personagens, pois a próxima área possui armadilhas bem desagradáveis.

É só ir ao norte mais algumas vezes, até chegar a uma sala com um elevador. Ative-o. Quando chegar lá em cima, um save point com teletransporte! Agora, se quiser, pode voltar até o moleque do mob e pegar a recompensa (1.000 gil e poucos itens), sem precisar voltar todo o caminho. Salve aqui. Quando sair da sala, tcham! Você chegou em Archades! Ou parte dela...

アルケイティス旧市街

OLD ARCHADES

- Essa é a outra realidade de Archades. As pessoas que não têm dinheiro, influência e poder para viver "em cima", vivem nos guetos da velha Archades (alguém notou a semelhança com Midgar em FFVII?).
- Vague pela cidade, para oeste, até os guardas o impedirem de continuar. Eis que Jule (ジュール), um conhecido de Balthier, aparece, sendo a única ajuda para o grupo prosseguir. O safado vai pedir 1.500 gil pela ajuda. O jeito é pagar. Sabe o que ele faz? Diz para você procurar informações. É, VOCÊ, não ele.
- Volte até o começo da segunda área e fale com o cara que está falando com um Seeq. Volte a falar com Jule. Ele pede para você achar outro cara. Ele está próximo do outro com que você falou há pouco. Fale com Jule novamente e um tumulto vai começar. A passagem está livre e seu grupo pode chegar em...

帝都アルケイティス

THE IMPERIAL CITY OF ARCHADES

- Andando um pouco, Balthier diz que vai sair sozinho um pouco. Existem armas boas e algumas magias úteis por aqui, dê uma procurada. Mas deixe 2.500 gil sobrando. Quando fizer o que quiser, siga para sudoeste e fale com o operador do táxi.
- Você não pode entrar no veículo se não possuir nove Leaves. Como conseguir essas coisas? Trocando informações com várias pessoas por aí. É um processo chato, convenhamos. Pelo menos a música é ótima e a cidade é agradável. Existem 28 Leaves em Archades, mas você só precisará de nove mesmo. Para ajudar um pouco, a parte noroeste da cidade possui exatas nove Leaves. Fique lá, assim você evita ter que ficar mudando de área. Vamos tentar fazer um guia:
 - Moça com roupa meio branca, em frente à saída sudoeste da área > Homem de cabelo branco e rabo de cavalo, a oeste.
 - Homem de roupa e cabelo laranja > Homem de roupa e cabelo laranja (são iguaizinhos!).
 - Mulher vestida de vermelho, próxima ao escadão > Homem sem camisa, de bermuda branca e chapéu (perto dela).
 - Mulher de saia azul e blusa verde, leste > Homem de cinza, perto dela.
 - Na parte mais baixa da área, homem que corre para falar com as pessoas > Na parte mais baixa da área, moça que corre para falar com as pessoas.
 - Mulher com guarda-chuva, extremo oeste da área > Moça de vermelho, perto da saída sudoeste.
 - Moça que fica correndo, fala algo com "28" na frase > Cara de bermuda verde, perto do escadão.
 - Jovem com roupa parecida com a de Vaan, mas com colete cinza (escadão) > Mulher com vestido roxo, com um pendante no pescoço.
 - Moça com a saia azul, na parte baixa da área, a sudeste > Metrossexual próximo à mulher do guarda-chuva.

- Os lugares podem variar um pouco, já que alguns NPCs se deslocam muito, mas as combinações nunca mudam. Alguns NPCs têm a mesma roupa, e talvez você se confunda às vezes. Mesmo assim, é só olhar outra opção que seja parecida com a que você está tentando. Agora, você deve ter nove White Leaves (ホワイトリーフ) (deve ter aparecido uma indicação na tela, como quando alguém sai ou entra no grupo).
- Volte a falar com o cara do táxi e ganhe a permissão para ir à próxima área, escolhendo a primeira opção. Balthier está aguardando o resto do grupo lá. Ande um pouco e, depois da cena, volte para o táxi.

A segurança aumentou em Draklor. Balthier havia entregado umas Leaves para Jule e o pilantra ainda assim fez Vaan procurar algumas (maldito!). Por quê? Ele estava ganhando tempo até os reforços chegarem em Draklor. Como ele é um vendedor de informações e nenhuma palavra saiu daquele lugar desde que Vaane instalou a ditadura em Archades, há muitos "clientes" pagando muito bem para saber o que se passa em Draklor. Além disso, outro "convidado" foi para lá, segundo ele. Assim, quando as pessoas souberem que algo aconteceu no laboratório, Jule terá um lucro considerável com suas informações. Não o ache um safado: como gratidão, ele conversou com o cara do táxi e, por causa disso, você poderá chegar na chamada "caixa de brinquedos do Dr. Cid" (ele faz experimentos lá sem precisar da aprovação do Senado. Nem mesmo o Imperador costuma saber o que ele anda fazendo). Escolha a segunda opção com o cara do táxi para ir àquele lugar.



ドラクロア研究所

THE DRAKLOR LABORATORY

- Siga para o norte e pegue o elevador para o 67º andar. Parece que alguém já passou por aqui...
- No novo andar, vá para nordeste e entre na sala. Os soldados estão atrás de outro invasor. Salve seu game num slot diferente na sala ao lado. Seu minimapa vai ficar todo bagunçado, então o jeito é se localizar pelo mapa do botão **SELECT**.
- Lembra das Henne Mines, com o esquema das portas vermelhas e azuis? Aqui é o mesmo processo. Na sala ao lado da do save point, há um painel. Mexa nele para abrir as portas azuis e vá ao elevador, rumo ao andar 68.
- Em uma salinha a leste, no mesmo lugar do andar anterior, há outro painel. Ative as portas vermelhas e siga pelo corredor norte, rumo a outra salinha que fica a noroeste e mexa em outro painel para abrir as azuis.

- Agora você pode seguir seu caminho até uma salinha que fica a sudoeste do mapa, onde há outro painel. Ative as portas vermelhas, e pronto! Você pode seguir até o elevador e chegar no 70º andar. Foi mais fácil que chegar no topo da Shinra Tower em FFVII, não foi?
- Salve o jogo e use os buffs necessários em seus heróis, pois há um chefe na seqüência. Ah, vá para a batalha com os personagens que você não pretende usar na luta...

O outro "visitante" tenta atacar Basch e percebe que eles não fazem parte do bando de Cid. Este percebe que o invasor está ali e o provoca. Vá para a sala do cientista. Ele pergunta o que o sky pirate (Balthier) veio fazer ali. Balthier diz que veio atrás da Twilight Shard, como se espera de um sky pirate. Cid tenta ludibriar a princesa Ashe, perguntando se ela quer o poder da pedra. A Mist envolve Cid. Fran sente que é Nethicite artificial, assim como era a de Bergan (em Bur-Omisace). Balthier fica indignado e a batalha tem início.

- A batalha contra Cid (ドクター・シド) é boa. O problema é que ele vem rodeado por quatro Rooks (ルーク) e você não poderá atacar Cid enquanto não eliminar todos eles. Eles podem fazer várias coisas, desde ataques que causam pouco dano até alterar status. Também têm a mania de roubar MP do grupo. Cada um deles tem cerca de 10.000 HP. Então, logo de início, faça uma grande seqüência de Mist Knacks (escolhendo algum dos Rooks como alvo) com os personagens que não vão lutar até o final, pois você gastará todo o MP deles. Se tiver alguns personagens com MKs de nível 3, já ajuda muito. Depois é só voltar aos heróis principais. Você não vai matar os quatro Rooks de uma vez, mas um deles com certeza vai embora (se você fizer um combo de 10 hits) e os outros já estarão na metade do caminho. Concentre-se em um por vez. Cid ataca com armas que ignoram a defesa dos equipamentos, então tenha Cura (ケアルラ) pronta para emergências. Quando só restar ele, não há muito problema. Apenas derrote-o rapidamente ou ele poderá usar o ataque especial S27 Magic Cannon (S27式魔砲), que pode tirar mais de 1.000 HP.



O estranho tenta golpear Cid, mas um campo de magia reflete o ataque. Aquele ser misterioso aparece e Cid o chama de Venes. Balthier fica furo ao saber disso, pois era o nome que seu pai sempre falava o dia todo: se Venes gostaria de tal coisa ou não... Cid quer saber até onde Ashe irá pelo poder. Ele sabe que ela está obcecada pela Nethicite (lembrando que

uma Nethicite faminta por poder faz seu dono também ficar sedento por poder) e que se quiser "ser abençoada" com uma nova pedra, deve ir para Giruvegan. Quando a princesa pergunta por que ele está informando isso, ele diz que está devolvendo a história para o povo e que também vai para Giruvegan. E que Balthier também deve ir. Ele entra numa airship e vai embora. O estranho pede desculpas e se apresenta: seu nome é Reddas, um sky pirate de Baifonheim.

Através de várias medidas, Vayne Solidor levou o Senado à dissolução e ganhou o controle total sobre o Império. Isso trouxe confusão ao Estado, porém fortaleceu o espírito de luta do exército imperial.

Sob o controle dos Juizes, as facções do exército imperial (que apoiavam o Senado ou os Solidor) se uniram por causa da intimidação por parte de Rozzaria.

Nós, o exército de resistência, fortalecemos nossa presença nas fronteiras e nos preparamos para a vindoura batalha.

A batalha para decidir o futuro de Ivalice estava sobre nós.

— Das Memórias de Harem Ondore IV
Capítulo 17, "O Crepúsculo e a Alvorada"

THE RESISTANCE ARMY FLEET

— THE FLAGSHIP GARLAND

Ondore é informado que o sky pirate deixou o território do Império e que a princesa está com ele. Eles foram juntos para Baifonheim. Ele sabe que nada é mais importante que a segurança da princesa, mas fica imaginando se ela falhou em recuperar a Nethicite. Seu assistente diz que mesmo que ela não tenha conseguido, eles serão páreos para o Império, graças a todos os treinamentos que eles vêm fazendo com as airships.

港町パーフォンハイム

THE PORT OF BAIFONHEIM



Este é um lugar para aqueles que abandonaram seus países, sendo piratas dos mares ou dos ares. É por isso que Reddas dá suporte para Ondore, mas não tem intenção de lutar ao lado dele.

Ondore precisa acertar contas com o Império. Ele já estava desafiando Ghis há tempos e a situação não pode mais ser evitada. Reddas se lembra de uma conversa que teve há um tempo com Ondore. Ele queria a Nethicite para tentar uma negociação com Vayne. Se o Solidor continuasse com esse poder imenso (que foi capaz até de afundar a Leviathan), jamais negociaria. Caso o marquês não conseguisse a pedra (e foi o que aconteceu), teria que contar com um poder diferente. Reddas pergunta se ele estaria disposto a se unir a Rozzaria...

De volta ao presente, Basch diz que esse é exatamente o plano de Vayne. Rozzaria e a resistência atacando juntos, para o Império usar a Nethicite contra todos de uma vez só. Eles precisam ir até Cid e destruir a carta na manga de Vayne. Ir para Giruvegan... Fran conhece o nome, que é citado em músicas das Viera. Reddas sabe de um lugar em Golmore Jungle, onde a Mist é intensa... Yagd Difol. Vaan e Penelo se animam e já partem para lá.

Balthier não vai muito com a cara de Reddas. O outro sky pirate pergunta à princesa se, mesmo com Cid dizendo que ela encontrará uma nova Nethicite em Giruvegan, ela ainda quer a Nethicite. Ela responde que quer poder e que isso é assustador. Mas, como é para proteger Dalmasca, ela não pode sentir medo. Como último aviso, Reddas diz para não esquecerem Nabudis, mas não explica exatamente o que quer dizer com isso. Lá fora, os ajudantes de Reddas vão fornecer informações sobre como chegar em Feywood, o tal lugar além de Golmore Jungle. A única coisa importante é que, segundo Reddas, mesmo que você passe pela Mist, terá que resolver o enigma de Feywood para abrir a porta para Giruvegan.



• Os itens vendidos aqui são sempre de última linha. Visite essa área regularmente para encontrar novos e valiosos itens. As Black Magics de terminação "ga" (ガ) estão disponíveis aqui. Escolha uma — de preferência, Blizzaga (ブリザガ) — e compre. Se tiver dinheiro para mais, melhor ainda.

• Nada a se fazer nessa cidade, a não ser compras. Mas antes de continuar o enredo, vá evoluir um pouco, principalmente se estiver com alguns personagens no nível 30. Não avance antes de estar pelo menos no nível 33 com todos do grupo.

• Há duas maneiras certas para se chegar em Feywood. E não vamos usar nenhuma delas! Faça o seguinte: pegue um teletransporte para Stillshrine of Miriam. Saia daí e você estará em Paramina Rift. Agora, é só andar até

achar a saída oeste de Paramina Rift (onde provavelmente há interrogações no lugar do nome). Pronto, você pegou a entrada mais prática (tanto para chegar quanto para se guiar lá dentro), e chegou em...

幻妖の森

THE FEYWOOD

• Assim como em Draklor, seu minimapa não vai adiantar para muita coisa. O jeito é apelar para uma técnica milenar: grude a cara na parede leste e vá descendo! Sempre seguindo dessa forma (junto à parede leste seguindo para sudeste), você vai achar o mapa dessa área. Continuando assim, você chegará a uma área com um save point. Salve e aplique os buffs, pois vem chefe por aí. Tente ir ao sul, veja a cena e prossiga. Obs.: caso essa cena não apareça, saia e entre novamente nessa área.

• No início da luta contra o chefe (ラフレシア), comece uma seqüência de MKs. Sabe por quê? O chefe tem um campo que drena MP! Faça uma seqüência estrondosa e metade do HP dele vai embora. Ele não causa muitos problemas, a não ser status negativos. Não se preocupe com os Marlborinhos, concentre-se na grande planta, que possui uma defesa baixa. Se Basch estiver com a espada top do momento, a Diamond Sword (ダイヤモンド), com 80 de Atk, o dano será incrível.

• Salve novamente. Agora siga ao sul na área do chefe. Continue na direção sudeste para achar um item importante (幻妖のキャンドル), que revela áreas "escondidas" de Feywood. Ao sul está nevando bem, então, preste atenção para não se perder.

• Existem várias construções aqui. Vá para a mais próxima, que fica a nordeste no mapa. Fique no centro da construção e comece a girar a câmera. Em alguma direção, uma miragem de um local sem neve alguma vai aparecer. E é por esse lugar que você deve sair da construção, rumo à próxima. Vá repetindo isso até mudar de área. Obs.: só para constar, este é um ótimo lugar para evoluir.

• Na nova área, o esquema é o mesmo, com um pequeno detalhe: você deve começar a rota a partir da construção do meio. Saindo dessa parte, e finalmente chegando na última área, você se depara com uma porta imensa, que, com certeza, um pobre humano jamais abriria. Invoque Belias (ベリアス) e examine a porta. Então ele, com todo seu poder supremo de destruição, irá elevar sua força ao máximo e... fazer uma dança, com a qual abrirá a porta. Ué, pensou que ele iria fazer o quê? Bem, depois da aula de finesse de Belias, o caminho para Giruvegan está liberado.



→

古代都市ギルヴェガン

THE ANCIENT CITY OF GIRUVEGAN



A Mist está muito densa, assim como naquela vez em que o grupo estava capturado na airship Leviathan. Mas Fran promete que não vai ficar fora de controle novamente, pois a Mist daqui é fria. Mas parecida. Balthier quer emboscar seu pai, Cid. Penelo questiona se é realmente perigoso ali dentro. O sky pirate diz que a Mist tem o poder de mudar sua personalidade, assim como fez com Cid. Ashe vê Rasler novamente...

- Salve aqui, pois essa dungeon é grande. Siga o caminho que leva a oeste e use o teletransporte. No fim do corredor, já temos um chefe.
- Daidalos (ダイダロス) não é difícil. Ajuda ter as melhores armas do momento contra sua alta defesa. Apenas vá batendo. Quando faltar uns 30% do HP dele, comece a seqüência de MKs. Quando ele estiver com o HP baixo, ele solta uma skill (大暴れ) que tira mais de 1.000 HP de todos do grupo. Vencendo, use o teletransporte que apareceu.
- Aqui embaixo existem inimigos realmente fortes. Desça um pouco e examine um switch. Continue sempre ao sul, sem fazer curvas, e você achará outro switch lá embaixo. Agora volte pela parede oeste, até fazer a curva, e siga o caminho até o fim. Aparentemente, não haverá saída, mas um caminho verde deve aparecer. Ah! Não tente matar a grande bolha!
- Agora que você já sabe o esquema, faça a mesma coisa nessa outra área. São três switches. A saída secreta aparece lá no fim do caminho, bem a oeste.

Vaan, ao contrário de Penelo, parece animado. Basch pergunta se ele não está com medo, pois se continuarem, provavelmente conhecerão os criadores da Nethicite. Vaan está com medo. Mas também quer saber quem são eles. Balthier conclui que o jovem será um bom sky pirate.

- Salve. Na próxima tela, suba a rampa à esquerda e siga o corredor largo. No meio do caminho, há uma parte sem parede, em que se pode ver uma espécie de esfera gigante ao longe. Vá na direção do abismo para outro caminho "surpresa" aparecer. No fim dele, um chefe.
- Tyrant (タイラント) é bem fácil. Apenas ataque normalmente e você não terá dificuldades. O único ataque preocupante é Graviga, que tira metade do HP de todos. Deixando um Gambit para cuidar disso, o resto fica fácil. É possível matá-lo tranquilamente sem usar MKs!
- Depois de derrotá-lo, siga pelo teletransporte.

クリスタル・グランデ

CRISTAL GRANDE

- Essa nova área é totalmente sem-noção. Não há mini-mapa, e o grande mapa do botão **SELECT** é meio inútil.
- Nessa plataforma em que você começa, há uma passagem selada. De frente para ela, há um caminho aberto (lembre-se, "caminhos" só aparecem quando você vai de encontro a eles). Siga por ele até a próxima plataforma, que contém uma armadilha no centro. Pegue o outro caminho.
- Continue nele, passe por outra plataforma e continue sua jornada, até chegar em outra plataforma com um teletransporte. Esse deve ter o número "VII" escrito, no topo da caixa de diálogo. Teletransporte-se.
- Três vias servem como opção nesse momento. A do meio leva a um tesouro. Pegue-o, mas volte pelo mesmo caminho. É a vez da via esquerda. Acione um switch e volte pelo mesmo caminho. Feito isso, o caminho da direita o levará para outro teletransporte (descrito como "V" na caixa de diálogo).
- Mais uma passagem selada. Pegue o caminho oposto a ela, até chegar em um switch que abre uma passagem em algum lugar. Volte para a plataforma inicial e pegue o outro caminho. No fim dele, acione outro switch e pegue a via final para chegar ao teletransporte final.

Ashe: Se eu tivesse uma Nethicite desse tamanho, eu poderia...

Fran: Você poderia destruir absolutamente tudo. Se esse fosse seu desejo...



- Salve, distribua os buffs necessários e tenha alguma proteção contra Silence — equipe o acessório Rose Corsage (薔薇のコサージュ) ou configure o Gambit "Aliado com o status Silence > Echo Screen" (「沈黙」の味方 > やまびこ草). Use o teletransporte.

古代都市ギルヴェガン

THE ANCIENT CITY OF GIRUVEGAN

- Hora de enfrentar Shumihaza (シュミハザ), sua mais nova aspirante a summon. Ela só tem um inconveniente: calar todos seus personagens. Não que você fosse soltar magias contra ela (já que ela costuma absorver vários elementos), mas também não pode se curar e aplicar buffs. Mas você veio protegido contra isso, certo? Ataque-a sem trégua e, quando restar uns 20% do HP,

solte os MKs, pois, assim como vários outros inimigos (que se tornam padrão de agora em diante), a defesa do chefe aumenta consideravelmente perto da morte. Ter as skills Defense Break (防御破壊) e Magic Defense Break (魔防破壊) será muito útil daqui em diante.

- Parabéns, agora a licença da summon Shumihaza pode ser adquirida na License Board. Pegue o último teletransporte e tome mais história.

Ashe: Onde estão todos?

Oquelia: Não tenha medo, princesa de Dalmasca. Nós, os Oquelia, escolhemos apenas você. Ashe, seu coração deseja poder. Nós lhe guiaremos para o poder sagrado. Procure o "Casulo do Sol Celestial", que está na torre no mar. Isso é a mãe de todas as Nethicites e a fonte de todo o poder delas. Os pedaços do Rei Tirano nada mais eram que fragmentos do casulo. Há muito tempo, em um esforço para salvar Ivalice, nós escolhemos Raithwall e concedemos uma espada a ele. Ele usou a espada para cortar o casulo, procurou os três fragmentos e se tornou o Rei Tirano. Agora, você, com o sangue de Raithwall em suas veias, deve trilhar o mesmo caminho.

Ashe: Então é para isso que serve a Tyrant's Sword.

Os Oquelia querem que Ashe pegue uma nova espada, a Sword of the Pact, para destruir o Casulo e pegar a Nethicite, receber o mesmo poder de seu ancestral e usar isso para atacar Venes (caso você não se lembre, Venes é aquele espírito que apareceu atrás de Myulin e Bergan, e conversa com Cid o tempo todo).

Ashe então entende: Venes também é um dos Oquelia, o povo imortal. Os Oquelia explicam que ele é um herege. A Nethicite deveria pertencer apenas aos escolhidos. No entanto, Venes ensinou os segredos da Nethicite para um humano, permitindo que se fizesse imitações dela. Isso não será tolerado e os Oquelia querem que Ashe pegue a verdadeira Nethicite e a extermine.

Ashe: Vocês querem que eu aniquile o Império?

Oquelia: Os filhos do homem sempre atrapalham a história. Em pânico por suas curtas existências, eles procuram desejos sem sentido e, conforme seus erros se somam, correm mais rápido em direção à ruína. Nós, os imortais Oquelia, precisamos, de tempos em tempos, guiar uma criança ignorante para punir as outras e trazer ruína para Ivalice. Nós, como imortais, temos o dever de determinar a história correta. Nós temos o dever de selecionar o escolhido que irá punir aqueles que se revoltam contra a história. Princesa, você é a escolhida. Traga vingança sobre aqueles que lhe roubaram a pátria. Torne-se a salvação de Dalmasca. Complete o destino do escolhido.

O grupo inteiro aparece novamente. Todos parecem não concordar com os pedidos dos Oquelia de exterminar totalmente o Império. Eles percebem que Cid ainda não apareceu. Balthier diz que o cientista não vai aparecer. Ele apenas os enganou para que Ashe se encontrasse com os Oquelia. Penelo não entende, pois o Império se sentiria ameaçado com a Nethicite em poder do grupo. A suposição de

Balthier é que Cid, com seus pensamentos malucos, quer ver o que acontece quando dois possuidores de Nethicite se enfrentam. Ele não quer esperar até que os Oquelia decidam a história, mas que ela seja feita pelas pessoas.

- Você recebe a Sword of the Pact (契約の剣).

帝都アルケイティス

THE IMPERIAL CITY OF ARCHADES

(Perceba como essa cena, aparentemente simples, explora ao máximo o hardware do PS2)

Larsa tenta convencer seu irmão a fazer um acordo de paz com Ashe e reconhecer a independência de Dalmasca. É o único meio de prevenir a guerra. Vayne pede a Gabranth que investigue as intenções da princesa, para provar Larsa está certo ou não. Cid fica surpreso ao ver como os dois irmãos são tão diferentes.

Venes informa que a princesa já pegou a espada dos Oquelia. Cid diz que a tal "Mãe das Nethicites" é inútil, pois só pode ser controlada por alguém com um poder extremo. Só serve mesmo como um bom experimento.

Vayne: Nós atacamos dois países por isso.

Cid: Eu aprecio o sacrifício. Por causa disso fomos capazes de completar a Nethicite artificial, uma arma excelente e confiável. Venes, sou um bom aprendiz, não acha?

Venes: Não fiz nada mais que dar conselhos. Foi o poder de vocês, humanos, que completou o trabalho. Um item excelente e em um período de apenas seis anos. A paixão dos humanos ultrapassa a imaginação e o impossível.

Cid: A vida é curta. Não sendo imortais como vocês, precisamos aprender a ser eficientes.

Vayne: Se não estivéssemos seguindo em frente, nada disso teria dado frutos.

Cid: Seu trabalho começa agora. Devolva a história para as mãos do povo e tire-a daqueles que fingem serem deuses, os Oquelia.

Venes: Sim. O rei Gelun, estagnado no tempo imortal e trancado em Giruvegan, não é qualificado para guiar a história. Vayne, torço por você. Que você alcance a glória eterna.

Vayne: Eu vou. Em um lugar mais adequado para mim.



あんたの仕事はこれがらぞ

古代都市ギルヴェガン

THE ANCIENT CITY OF GIRUVEGAN

Basch: Vocês sabem alguma coisa sobre a torre no mar, onde o casulo está?

Vaan: Vamos perguntar para Reddas. Ele disse algo sobre andar em um caminho diferente.

Balthier: Não quero ficar devendo uma para ele.

Vaan: Qual o problema? Vocês dois são sky pirates, deveriam se unir.

Balthier: Vejo que você melhorou seu poder de persuasão.

- Pegue o teletransporte para voltar à entrada de Giruvegan. Siga para Baifonheim

港町パーフォンハイム

THE PORT OF BAIFONHEIM

- Vá para a casa de Reddas, marcada com um X no mapa.

Vários navios quebraram perto de Ridorana Cataract. Sem aviso, todos os eletrônicos pararam. O motivo é a interferência causada por uma Mist extremamente poderosa. Barcos e até mesmo airships estão sendo afetados. Reddas presume que as expectativas do grupo eram equivocadas, e que Cid estava mentindo. Basch confirma, mas admite que também aprenderam um pouco da verdade, e sabem o que Cid está procurando.

O dilema está lançado: Fran cogita a possibilidade de usarem a Tyrant's Sword, que tem o poder de anular o poder da Nethicite no casulo. Ele é a fonte de poder de todos os fragmentos, então, se eles o "desligarem", a Twilight Shard (a Nethicite que está nas mãos do Império) se tornaria inútil. Porém, não se sabe se essa medida teria efeito sobre as Nethicites artificiais. Dessa forma, haveria uma espécie de empate na guerra, e tudo continuaria como está, com a supremacia do Império com seu exército atual.

Balthier sugere outro caminho: usar a espada do pacto para arrancar um pedaço do casulo e usá-lo para resistir ao poder da Twilight Shard e das Nethicites artificiais juntas. Possivelmente, isso acabaria com todo o Império também, exterminando-o. O mundo estaria em paz e independente novamente, porém com um grande sacrifício. De qualquer forma, antes de decidirem o que fazer, o grupo precisa achar o casulo. Vaan pergunta se Reddas sabe alguma coisa sobre a tal torre no mar. Ele pegou alguns documentos em Draklor. Naldoa Sea, Ridorana Cataract e o farol. Foi por isso que ele mandou alguns barcos e airships... os mesmos que quebraram.

Então essa é a prova de que lá é realmente o lugar onde está o casulo. A grande concentração de Mist, capaz até de influenciar no funcionamento das máquinas, denuncia isso.

Mas como chegar lá? Reddas tem a solução. Ele pegou algo em Draklor. É só equipar esse artefato na Strahl e os heróis poderão voar para Yagd (Yagd são os lugares em que airships não vão por causa da interferência da Mist). Reddas pede para acompanhar a princesa.

Ashe: Tudo bem, mas me responda: por que você está fazendo isso?

Reddas: Necrohol de Nabudis.

Ashe: Você veio de lá?

Reddas: Vamos apenas dizer que é um lugar que eu quero esquecer.

Fora da casa, a turma de Reddas dá alguns avisos. Dizem que, desde crianças, são ensinados a nunca chegar perto de Ridorana Cataract, sua cachoeira sem fim e o farol. Como Reddas não é de lá, ele não tem esse medo que todos os outros têm. Nono, o moogles que cuida dos reparos da Strahl, diz que já consertou tudo. Após instalar a pedra na airship, ela já está pronta para voar para Yagd.

• Finalmente, você volta a jogar. Leve essa frase a sério e jogue bastante. Não tente ir para Ridorana Cataract sem ter todos os personagens no mínimo no nível 40. Bons lugares para evoluir são Giruvegan e Nabreus Deadlands, área não obrigatória que fica ao norte de Salikawood (pelo caminho onde se enfrenta o Bomb King, a noroeste do Gate Crystal).

• Faça tudo o que quiser, pois essa é uma espécie de última dungeon, e é simplesmente enorme, talvez a maior de todos os Final Fantasies. Para se ter uma idéia, ela é dividida em três outras dungeons! Se estiver a fim de evoluir até o nível 43 (que é o nível de Reddas), sinte-se à vontade, vai ajudar. Não se preocupe, apenas jogue. Um membro da redação já estava com mais de 150 horas quando chegou nessa parte...

• Quando se sentir preparado, vá para algum terminal de airship e fale com a moça que costuma ser a segunda do balcão que fica à esquerda da entrada. Ela lhe dá opções sem cobrar dinheiro, e isso quer dizer que ela é a pessoa certa. Quando aparecer o mapa, escolha a Ridorana Cataract (extrema direita, um pouco abaixo de Baifonheim, no mar).



リドルアナ大瀑布

THE RIDORANA CATARACT

Após a estupenda cena em CG mostrando o grupo chegando na catarata, Reddas adverte Ashe a já ter uma decisão tomada quando chegarem ao casulo, e que ela se arrependerá se escolher a vingança contra o Império. Balthier, do seu jeito, pede para que Vaan pilote a Strahl caso algum imprevisto aconteça com ele, já que Balthier se diz o herói da história.

- Bem-vindo à maior dungeon de Final Fantasy XII. Ela é dividida em três partes, e você ainda não está em nenhuma delas. Mas, no fim das contas, não é tão difícil. Tenha paciência e bastante tempo livre. Boa sorte.
- No começo, é só seguir o caminho único e subir as escadas para o norte. Pegue o caminho nordeste e vá até Pharos at Ridorana, onde as coisas começam a esquentar.



大灯台

THE PHAROS AT RIDORANA

- Logo de cara, já vem um chefe (ハイドロ). Não é difícil, apenas solte Dispel (デスペル) para tirar o status Haste (ヘイスト) dele e cuidado com a magia que remove seu MP (フィアガ).

Na parede, uma inscrição. Fran traduz as antigas escrituras:

Para as futuras gerações de aventureiros
Com a espada dos deuses.

Essa torre alcança até os próprios céus.
O Guardião que comanda os três servos
Tentará devorar suas almas.

Aquele sem o poder deseja poder.

Contudo, não confie somente no poder.

Não se deixe perder

Corte o fantasma e ande pelo caminho verdadeiro.

—Raithwall

O rei tirano esteve aqui, no passado, para pegar as Nethicites. Fran reflete sobre a última frase e diz que só Ashe, que possui o sangue do antigo rei, deve entender.

大灯台下層 — 見極めの礎域

FIRST ASCENT - HORIZON OF FIRST LIGHT

- Aqui começa a dungeon propriamente dita. Salve no Gate Crystal. Existem três altares no meio da área. Eles são a chave para sair daqui. Para mexer neles, você vai precisar de Black Jewels (黒の珠). São itens deixados aleatoriamente por inimigos. Quando você matar algum e ele deixar uma pequena luz azul, é uma Black Jewel. Pegue pelo menos três e coloque nos três altares. Você deve fazer alguns caminhos diferentes para achar os três altares, pois os caminhos que os conectam estão obstruídos.
- Ao ativar os três altares, uma porta se abre. Use o mapa para achá-la. Vagando um pouco após entrar na porta, um chefe lhe atacará.
- Pandemonium (パンデモニウム) não apresenta problemas. Quando ele estiver com metade do HP, irá soltar uma skill que não deixa seus ataques atingi-lo. Vá se curando e aplicando buffs, até que o efeito passe, então termine a batalha.
- Agora volte lá para o começo da First Ascent, pois o teletransporte está funcionando. Salve antes de entrar por ele.
- A nova meta é criar pontes para continuar o caminho. Os "pedaços" delas aparecem quando você derrota inimigos chamados Kojas (コジャ). Eles são identificados por terem uma chama verde na cabeça. Mate dois deles e um caminho vai se formar na sua frente. Mate mais quatro e vá pelo novo caminho. Depois, mais seis deles serão necessários para ativar outra ponte.



- A partir de agora, existem os Didras (ディダラ). Eles são irmãos do Kojas, mas têm uma chama vermelha na cabeça. Se você matar um deles, um pedaço da ponte desaparece. A preocupação? Reddas. Ele costuma ir com tudo para cima de qualquer inimigo. Não pense duas vezes e fuja se ele começar a atacar os Didras. Derrote seis Kojas para abrir caminho.
- Agora são necessários dez monstros para formar a ponte. Fique andando e dando voltas no corredor até eles reaparecerem, para matar a quantidade necessária. Por fim, há um longo caminho, mas só se preocupe em aniquilar quatro Kojas para liberar a ponte. Salve, pois mais um chefe está chegando. Continue seu caminho até chegar nele.
- O chefe (シャーリート) vai atrapalhar muito. Ele é suscetível ao fogo. Use a magia Oil (オイル) nele e ataque com Firaga (ファイガ). Se Fran possuir a Flame Arrow (炎の矢), não pense duas vezes, pois um hit bem dado pode tirar até 9.000 HP! Assim, a batalha não dura muito. Entre no teletransporte para chegar na segunda parte.

大灯台中層 — 裁し律する封域

SECOND ASCENT - REACH OF DIAMOND LAW

- Lembra do castelo de Ultimecia em FFVIII, onde suas habilidades eram seladas? Aqui é parecido, mas é você que escolhe o comando a ser anulado. Isso deve ser feito nos altares em frente às portas, e as opções são as seguintes: selar o comando Fight, Magic, Item ou o mapa de navegação (aquele no canto superior direito da tela). Cada porta vai selar um desses itens, mas você só tem que passar por uma das portas. Se quiser um conselho, bloqueie o comando item, já que suas magias de buff devem dar conta do recado. O único contra é que você deverá usar a magia Raise em vez do Phoenix Down.
- Para passar por uma dessas quatro portas, você precisa, primeiro, ativar os switches que se encontram na frente delas. Confira os switches para as portas, segundo suas indicações e os recursos que ficam bloqueados:

戦封の祭壇: bloqueia ataques (たたかう)
魔封の祭壇: bloqueia magias (まほう)
具封の祭壇: bloqueia itens (アイテム)
知封の祭壇: bloqueia mini-mapa (ナビマップ)

- Passando pela porta, siga para nordeste até achar a escada que leva para o 62º andar. Nesse andar, a porta que leva ao próximo fica na direção sudeste.
- Chegando no 63º andar, seu destino está a noroeste, mas o caminho pelo corredor circular está bloqueado. O jeito é pegar o caminho nordeste até o final e seguir o corredor horizontal que fica ao extremo norte até chegar na porta no local já citado.
- No andar 64, salve, siga para sudoeste e enfrente mais um chefe.
- Fenrir (フェンリル) é bem simples de se derrotar. Basicamente, ele só fica atacando. Apenas deixe um personagem curando enquanto os outros agüentam o dano.
- Continuando, você sai em uma área muito parecida com a primeira sala da Second Ascent. Primeiro, encontre o switch correspondente ao recurso que você bloqueou (ataque, magia, item ou mapa) e desative-o para voltar ao normal. Um elevador vai aparecer. Vá até ele (fica a oeste) e suba para o andar 67. Salve, use o teletransporte e chegue na parte final.

大灯台上層 — 覇を問う空域

THIRD ASCENT - METE OF DYNASTY

- Esta última parte é basicamente composta por teletransportes. Siga bem as instruções, pois se errar dois teletransportes, terá que recomeçar o caminho.
- À esquerda do ponto inicial, há um teletransporte com uma luz NEGRA. Acione-o. Depois, vá seguindo o caminho até poder virar para a direita, aparentemente um beco sem saída. Na verdade, uma parede daí se revela uma passagem quando você a examina, como acontecia na Second Ascent. Pegue o teletransporte VERDE.
- Quebre mais algumas paredes para achar o teletrans-

porte VERMELHO. Na nova sala, haverá dois monstros voadores, quatro teletransportes e, caso esteja com Levitaga, haverá também o maior slowdown da história do PlayStation 2.

- Lembra-se quando pedimos para você cancelar o comando Item na Second Ascent? Lembra-se que a porta e o negócio que saíam do altar eram amarelos? Pois então escolha o teletransporte amarelo para continuar. Se por acaso escolheu outro comando na Second Ascent, use a cor correspondente.
- Continue seu trabalho de demolidor de paredes para o norte, para alcançar o último teletransporte, sem cor definida (parece que há uns raios no pequeno cristal). Continue seguindo até chegar ao elevador que leva para o 90º andar. Antes de entrar nele, solte Levitega (レビテガ) no grupo. Seu penúltimo summon obrigatório o aguarda lá em cima, sem save point.
- Hashmal (ハシユマリム) tem ataques baseados no elemento terra. Sendo assim, é fácil vencê-lo: solte Levitega (レビテガ) e os ataques de terra não terão efeito em você. Essa é a fórmula mágica. Você deve agüentar os ataques físicos dele sem problemas. Já é o quinto chefe seguido em que ainda não precisamos usar Mist Knacks.
- Suba o longo caminho até achar o último save point de Pharos at Ridorana. Aplique todos os buffs possíveis, pois serão TRÊS chefes na seqüência. E, a partir daqui, o game começa a ficar emocionante, simplesmente destruidor. Teletransporte-se, prepare-se para o espetáculo e entenda por que esse é o melhor RPG desta geração.

Ashe decidiu sabiamente: irá destruir o casulo. O fantasma de Lord Rasler aparece, e dessa vez todos o vêem. Ele dá a entender que Ashe deve destruir o Império, e não quebrar a pedra.

Gabranth aparece e conta para a princesa o que Basch não quis contar: fora ele que, vestido como Basch, assassinou o rei Raminas, dois anos atrás (apenas Ashe não sabia). Ele pergunta se Ashe não quer se vingar do homem que fez isso. Na verdade, ele quer arrumar um pretexto para lutar contra a princesa, assim haveria um motivo muito claro para a guerra. Quando o Juiz vai atacar Vaan, Reddas o impede, e revela ser o ex-Juiz Zect, o homem que roubou a Twilight Shard de Nabudis, dois anos antes, e a fez aniquilar tudo. Tudo isso apenas para Cid fazer seus testes com Nethicite. Por isso, ele saiu de cena, passando-se por morto, enquanto planejava a destruição do Império. É por isso também que Reddas insiste tanto para que as Nethicites sejam destruídas, pois ele sabe muito bem o poder delas.

Gabranth insiste que Ashe deve cortar o casulo ao invés de inutilizá-lo. O passado nunca a deixará em paz. Analisando a situação, Ashe pega a espada e corta o fantasma de Rasler ao meio. Cortar o fantasma e seguir o caminho verdadeiro... Eis que o suposto fantasma se revela um Oquelia, que apenas tentava manipular a princesa esse tempo todo.

Ela só está tentando recuperar a Dalmasca de antigamente. Aquela que, apesar de tudo, nunca usou o poder da Twilight Shard para nenhum fim. Ela irá destruir o Casulo do Sol Celestial. Irá abandonar a Nethicite. Por algum motivo, Gabranth insiste: "Aqueles que não têm poder não possuem futuro. Eles não podem proteger ninguém".

Basch intervém: "É por isso que vou protegê-la".

Gabranth: Proteger? Você não conseguiu proteger Landis (terra natal dos irmãos), nem Dalmasca, e é uma desgraça viva. Não percebe que sempre perde as coisas que tenta proteger?

• Vamos enfrentar Gabranth (ガブラス)! Só pra entrar no clima, que tal deixar Basch, Ashe e Vaan no grupo, só para dar aquele gostinho de vingança? O Judge Master é bem fácil, pois só ataca um personagem por vez e não causa muito dano. Será um massacre de sua parte. No meio da luta, aparece um diálogo que merece destaque:

Gabranth: Basch! Você realmente acha que pode recuperar sua honra mesmo se me destruir? Quando você abandonou nossa família e nossa pátria, cometeu um pecado que nunca será limpo.

A tela se divide e mostra o perfil dos dois guerreiros.

Basch: Meus pecados nunca irão embora. Mas irei lidar com meus antigos pecados e me sacrificar pelo bem do futuro.

Gabranth: Então venha, hipócrita. Não importa o que você diga, nós somos iguais: sedentos por vingança.

Não gaste seu MP nessa batalha, pois ainda temos mais pela frente. Apenas ataque, e a batalha vai acabar rápido.

Depois da luta, Cid adentra o recinto. Ele relembra a Gabranth que, no momento em que o Judge Master levantou sua espada contra a princesa, traiu a confiança de Larsa. O Juiz tenta atacar Cid, mas Venes aparece e o joga para longe.

Ashe avisa que vai quebrar o casulo. Para sua surpresa, Cid concorda. Ele quer trazer a história de volta para as mãos do povo. Então o plano de Cid finalmente é revelado: com a Twilight Shard e uma ajudinha de Ashe, ele pode extrair todo poder do casulo e mandar toda a Mist existente para Bahamut, a grande fortaleza aérea adormecida. Hora de acertar contas!

• Essa batalha é como se fossem duas. Na primeira, com doutor Cid (ドクター・シド) sozinho, tudo é bem fácil. Apenas ataque, sem gastar MP. Quando ele perder metade do HP, Cid vai invocar uma summon, Famfrit (ファミフリート)! E pior, durante esse tempo, o cientista está invencível. Solte seus MKs para acabar com o bicho mais rapidamente, pois ele tem uma boa quantidade de HP. Cuidado com o status Silence (沈黙) que ele costuma causar. Cid continuará atacando seu grupo. Há um meio de diminuir seus ataques. Solte Dispel (デスペル) em Famfrit e, eventualmente, Cid irá aplicar buffs no monstro. Sempre dê Dispel na summon. Quando acabar com Famfrit, Cid estará vulnerável novamente. Ataque com tudo o que tiver. Quando acabar a batalha, Famfrit estará disponível na License Board.



Vencido, Cid se despede de Venes. Eles realmente se respeitavam... Cid desaparece.

Fran, que sente a Mist muito mais que os humanos, está caída. A Mist está prestes a queimar. O casulo vai se abrir com tudo! Ela acha que não há saída, e pede para Balthier fugir o mais rápido possível. Vaan e Ashe tentam parar o casulo, mas o turbilhão provocado pela Mist é muito intenso. Eles não conseguem se aproximar. Reddas pede para que todos saiam daí, porque a força é numa escala milhares de vezes maior que nos incidentes de Leviathan ou Nabudis. Ele decide fazer sua parte por Nabudis... e corre em direção ao Casulo do Sol Celestial.

Vaan: Reddas, é impossível!!!

Reddas: Não subestime um Judge Master!

E Reddas consegue acertar o Casulo... Já na Strahl, Vaan apenas lamenta...

港町パーフォンハイム

THE PORT OF BAIFONHEIM

Em Baifonheim, os discípulos de Reddas discutem sobre sua morte. Dizem que Vaan tem uma visita... Alshid (aquele, da família Malgaras, de Rozzaria, lembra?) quer falar com o grupo. Diz que a guerra está começando. Ele conseguiu atrasar o exército de Rozzaria por um tempo, mas alguns membros dos headquarters (como é conhecida a alta patente de Rozzaria) se infiltraram no exército da resistência (o organizado por Ondore) e atacaram o Império. Se este responder aos ataques, será o pretexto que Rozzaria precisava para entrar efetivamente na guerra, alegando estar protegendo Dalmasca. Basch lembra que Vayne não tem mais sua carta na manga, a Twilight Shard. Porém, Alshid confirma outro trunfo do Império: a fortaleza aérea Bahamut, que está ativa graças à Mist liberada pela Twilight Shard. Se Reddas não tivesse parado o Casulo, teria absorvido milhares de vezes mais Mist do que conseguiu. Esse era o plano de Cid. Ashe questiona Alshid se Vayne está a bordo de Bahamut. Ele confirma, e ainda informa que a fortaleza está se dirigindo para Rabanastre.

• Bahamut se tornou um ponto selecionável no seu mapa de vôo da Strahl. Lá é onde está o último chefe. Então, trate de fazer tudo o que deseja fazer agora, como evoluir, comprar magias, caçar mobs, procurar summons adicionais, completar a License Board, enfrentar algum chefe adicional etc. Quando se sentir preparado (não é apelativo, então não precisa evoluir muito), salve em algum lugar, pois não existem save points lá dentro da fortaleza (a dungeon é bem curtinha) e, se entrou, não sai mais. Vá para algum terminal de airships, fale com a moça e escolha a Bahamut no mapa. Ela está colada em Rabanastre. É a última parte! Depois de tanto lutar, você está a uma hora de terminar o jogo. As cenas daqui para frente são de tirar o fôlego

空中要塞バハムート

THE SKY FORTRESS BAHAMUT

A colossal fortaleza sobrevoa Rabanastre. Os céus da cidade serão o palco da guerra. Larsa tenta impedir seu irmão. Como resposta, Vayne inicia o ataque com um tiro devastador, que desintegra a airship a sua frente.

Vayne: Mesmo que eu os deixe ir, eles apenas irão voltar outro dia.

Larsa: Eu acredito em um futuro unido. Você está... errado.

Vayne: Então você precisará da força para me corrigir.

Piloto: Muitas airships apareceram. É o esquadrão principal do exército de libertação.

Vayne: Escutem! Esse é o primeiro passo na história construída por nós. Todo o pessoal, cumpra seu dever e elimine o exército da rebelião! Vida longa a Archadia! As aeronaves saem da grande capitania de Ondore.

Ondore: Todos vocês, voltem vivos! Preparem-se para atirar!

Aparentemente, eles conseguem destruir a airship que os separava de Bahamut, e se preparam para a segunda leva de ataques. Porém, Ondore se dá conta de que a airship Alexander apenas estava abrindo caminho para a Bahamut, que já está com o próximo tiro carregado... Por sorte, o tiro acerta de raspão a Garland, mas desintegra outra airship logo atrás. De repente, a Strahl aparece, surpreendendo a todos.

Ashe faz contato com seu tio Ondore. Ela avisa que vão pousar na Bahamut e parar Vayne. O marquês não aceita isso sob nenhuma hipótese. Vaan então resolve enganá-lo: com o dispositivo da Strahl que permite modificar vozes, o jovem finge ser Larsa, dizendo que também está na airship e vai ajudar na luta contra o Império. O truque funciona e eles continuam rumo ao seu objetivo. Já dentro da Bahamut, Balthier diz que a sala de comando deve estar perto, logo acima.

- Saia pelo norte e suba a escada na direção sudoeste. Não há a menor necessidade de batalhar aqui. Os inimigos não dão experiência e só atrapalham.

A batalha nos ares está intensa. Zargabaath aparece no comando da grande airship Alexander. Ondore apenas torce por seu exército. Dentro da Bahamut, o grupo está confiante de que pode vencer Vayne e fazer de Ashe a rainha de Dalmasca novamente.

- Continue avançando com o botão R2 segurado e pegue a saída mais visível na parte circular. Você chegará a um elevador. Tente acionar o botão ao fundo, e um conhecido vai aparecer...

Basch: Vejo que você sobreviveu.

Gabranth: Sou um Judge Master. Mas agora, sou nada mais que um cão sem rumo. É a punição por ficar abanando o rabo, como o cão que sou, para o Império, o destruidor de nossa pátria-mãe.

Basch: Pare com isso. Não se rebaixe assim.

Gabranth: O que você sabe? Você não conseguiu proteger Landís nem Dalmasca. Por que não deveríamos perder a nós também?

Basch: Eu tinha alguém que precisava proteger. É isso.

E o fato de você estar aqui me faz pensar que deve ser para proteger Larsa.

Gabranth: Silêncio! Tudo foi tomado de mim. Eu nunca vou perdô-lo por ter abandonado nosso lar. Isso é tudo o que resta. Você não pode proteger as coisas que mais quer proteger. Estou errado?

Basch: Responder sua pergunta é meu dever... como um irmão.

- Gabranth novamente! Ele está mais forte que da outra vez, mas ainda assim não será páreo para você. Quando ele estiver com metade do HP...

Gabranth: Seus ataques não têm efeito. Meu ódio me trouxe até aqui. Enquanto eu tiver ódio no coração, não vou cair.

Basch: Então venha! Transforme esse ódio em poder!

- Ele recuperará todo o HP, obrigando você a retirar tudo de novo. Não gaste MP com ele, pois o último confronto está mais perto do que você imagina, e não existem lugares de recuperação aqui. Tente soltar Slow (スロウ) nele, pode funcionar. Vencendo-o...

Gabranth: Sente-se melhor?

Basch: Essa é minha fala. Não é mesmo, Noah?

Gabranth: Você não tem o direito de usar esse nome.

Basch: Viva e conserte o que você fez.

- Aplique os buffs e acione o elevador. Finalmente, você se encontra frente a frente com Vayne.

Vayne: Princesa Ashe, bem-vinda à Fortaleza Aérea Bahamut. Peço desculpas por minha lentidão em lhe oferecer uma recepção adequada. Deixe-me perguntar uma coisa (close em Vayne): Quem é você? A vingadora de um país morto ou a deusa que trará a salvação?

Ashe: Nenhuma delas. Eu sou quem eu sou. Eu quero ser livre.

Vayne: Sua nação não permitirá uma líder como esta. Abandone Dalmasca. Larsa, observe e aprenda. Guarde no coração o sofrimento da monarca impotente.

Larsa: Não. Eu... mesmo sem poder, não vou desistir.

Vayne: Que promissor.

Ao fundo, Gabranth consegue se levantar...

- A luta contra Vayne (ヴェイン), o novo tirano, começa. Nesta primeira parte, ele é meio decepcionante. Seu ataque mais forte, uma espécie de Mist Knack, causa uns 800 de dano, e sua defesa é baixa. Não gaste muito MP e elimine-o logo. Larsa luta ao seu lado e ajuda com os Potions miraculosos que curam 2.400 HP.



Larsa corre para amparar seu irmão. Porém, é eletrocutado por algum tipo de força e cai inconsciente. A mesma força estranha que parece ser uma Mist vermelha envolve Vayne.

Ashe: Nethicite artificial!

Vayne: O poder deixado para mim por um amigo. Gabranth, proteja Larsa. Esse lugar vai se tornar um inferno.

Gabranth: Eu vou proteger lorde Larsa... (Aponta a espada para Vayne) De você!

Vayne: Cão sem rumo, repare esse erro com sua morte.

Gabranth: Essa é minha intenção.

- Gabranth agora está lutando do nosso lado. Essa nova forma, Vayne-Nouse (ヴェイン=ノウス), vem com cinco espadas mágicas, as Sefiras (セフィラ). O bom é que você pode só se concentrar em Vayne, pois elas não atrapalham muito, e o que é melhor, o irmão de Basch vai cuidar delas. De qualquer maneira, tente soltar a skill Defense Break (防御破壊) no chefe. Ela não vai funcionar na primeira vez, mas continue tentando. Isso será muito útil. Ainda assim, não solte seus Mist Knacks, pois não é a última batalha. Os golpes dele estão mais fortes, incluindo um especial muito legal que pode causar 1.500 de dano. Caso ele use alguma Absolute Barrier (aquela magia que não permite que ataques físicos e/ou mágicos o acertem), tente usar magia caso ataques físicos não funcionem ou vice-versa. Ou então arrume seus buffs e deixe pelo menos o líder com o status Bubble. Durante a luta, Vayne diz que a era dos deuses acabou, e que ele irá libertar a alma das pessoas, como ele sempre sonhou.



Gabranth consegue acertar Vayne. Esse o joga para o outro lado da sala.

Gabranth: Esse é meu reparo.

Vayne: Isso é imperdoável, Gabranth.

Vayne concentra várias Sefiras e as dispara contra o Judge Master. Eis que Larsa apara o ataque, com a Nethicite. Vaan se aproveita da situação e joga Vayne para longe. E a luta só não acaba ali porque Venes impede Vaan de continuar.

Na área a céu aberto, Vayne está inconformado.

Vayne: Venes! Eu falhei em me tornar o Rei Tirano. Confie seu sonho a outra pessoa.

Venes: O sonho já se tornou realidade há muito tempo. Com a quebra do Casulo, a era da Nethicite chegou ao fim. O mundo não precisa mais dos imortais. Eu acompanharei seu progresso. Caminharemos juntos.

Vayne: É o amanhecer de uma nova história.

Cid está esperando.

Venes parece se desintegrar, e é absorvido por Vayne.

Enquanto ele caminha, o poder que emana de seu corpo destrói qualquer airship que esteja por perto. Os destroços começam a se unir ao ditador. Ele se transforma em um ser inacreditável! Agora sim, a batalha final vai começar.

• Comece soltando Dispel (デスペル) para tirar o Haste (ヘイスト) dele, e use Defense Break (防御破壊).

A Square Enix manteve a coerência no jogo. Apesar de ser o último chefe, Vayne ainda era um humano até dois minutos atrás. Por isso, ele é mais fácil que muitos mobs por aí. Summons? Nem se fala. Mas mesmo assim, é um oponente de respeito. Ou quase. Pois se você estiver acima do nível 50, não vai ter a menor graça. Jogamos no nível 43 de média e passamos na primeira tentativa, sem nenhum personagem morto.

Seu ataque mais forte causa aproximadamente 2.000 de dano. Uma coisa chata é que não aparece a barra de HP dele. Mas você saberá quando ele já tiver perdido metade da energia, pois Vayne começará a usar Absolute Barriers. Ele ficará com ela para sempre se você não mudar o ataque, então solte algumas magias se seus ataques físicos se provarem inúteis.

Essa é a última batalha, então solte tudo. MKs até não poder mais (cuidado para não fazer isso quando ele estiver com a Absolute Barrier). Quando acabar o MP, use os Elixires (エリクサー) ou outros recarregadores. A batalha vai acabar mais cedo do que você imagina. Se não usar MKs, deixe Basch batendo, Balthier (se estiver equipado com arma de fogo) atirando de longe e Ashe curando e dando suporte. É uma boa combinação. Quando a batalha acabar, Vayne começa e se desintegrar e explode, assim como em todos os outros Final Fantasy.



O sonho de Cid e Vayne não era exatamente ruim. Eles queriam livrar a humanidade das mãos dos deuses. O errado foi como eles conduziram esse sonho. Tiraram a liberdade de todos os povos, e a devolveriam com o mundo dominado por Vayne, um cruel ditador.

Todos voltam para a Strahl, enquanto a guerra continua com sua ferocidade nos ares. Fran e Balthier identificam um problema no motor da Strahl e vão consertá-lo. Gabranth pede a Basch que cuide de Larsa, pois se a família Solidor acabar, o Império cairá e a guerra civil dominará. Os motores voltam a funcionar e eles saem da Bahamut.

Ondore: Eles saíram! Bahamut caiu. Essa é nossa batalha final. Derrotem os Juizes de uma vez! O alvo principal é a Alexander!

Gabranth quer falar, mas não consegue. Basch então usa o recurso da mudança de voz e fala com a voz do Judge Master.

Basch: Parem a luta. Aqui é o Judge Master Gabranth. Repetindo! Todas as forças de Archadia, cessem as hostilidades. A batalha acabou. Acordamos um cessar fogo com a princesa Ashe Dalmasca.

Larsa: Aqui é Larsa Solidor. Meu irmão Vayne teve uma morte honrosa no campo de batalha. Todas as forças estão agora sob meu controle.

Ashe: Sou Ashe Dalmasca.

Ondore: A princesa está a salvo!

Ashe: Gabranth e Larsa estão corretos. A batalha terminou. Nós estamos... livres.

Bahamut começa a cair... em cima de Rabanastre! Só não destruiu a cidade ainda porque há uma barreira mágica que envolve os céus da cidade. Zargabaath entra em contato, com um plano suicida para salvar a cidade.

Ondore: O quê?

Zargabaath: A barreira mágica não vai suportar por muito tempo. Rabanastre será destruída. Nós vamos fazer a Alexander colidir com Bahamut e, quando nos destruirmos, quero que vocês ataquem os pedaços menores.

Balthier: Não acha que é um pouco cedo para jogar sua vida fora desse jeito?

Vaan: Balthier? Balthier, onde você está?

Fran e seu amigo estão consertando os motores da Bahamut. Ninguém percebeu quando eles saíram da Strahl.

Ondore: Balthier, qual é o seu plano?

Balthier: Ei, vovô, acha que pode impedir aquele Judge Master idiota de se chocar contra a gente? Estou aqui trabalhando para reparar os Glosea Rings. Estou quase terminando, então não há necessidade de movimentos estúpidos, como bater contra a gente.

Ashe: Você... Você entende o que está fazendo?

Balthier: Não há com o que se preocupar, princesa. Quem você acha que eu sou? Eu sou o herói da história. E o herói nunca morre.

Os motores começam a se mover. Quando o pirata dos ares olha para Fran, a vê desacordada, com destroços sobre ela.

Balthier: Sempre me causando problemas, não é?

Ashe: Por favor, Balthier, saia daí rápido. Por favor. Se você morrer... se você morrer... eu...

Fran: É difícil ser o jovem bonito, não é?

Balthier: Do que você está falando? Vaan, cuide da Strahl. Eu voltarei para buscá-la. E não vou tolerar nenhum arranhão.

Vaan: Entendi. Estarei esperando!

Ashe: Balthier!!!

A fortaleza aérea Bahamut continua caindo. Contudo, em uma direção longe de Rabanastre.



EPÍLOGO



A música-tema do jogo, "Kiss Me Good-Bye", está tocando ao fundo. Uma Penelo um pouco diferente caminha feliz e tranqüila pelas ruas de Rabanastre. Larsa, em Archades, está lendo uma carta que a garota mandou para ele.

Penelo: Esse último ano passou rápido. Dalmasca voltou a ser o que era quando meus pais estavam vivos. Claro, nós perdemos muita coisa. Mas espero

esquecer o passado e pensar apenas no futuro. No mês que vem, finalmente acontecerá a cerimônia de coroação de Ashe. Ela vai se afastar de nós ainda mais, mas não se pode fazer nada. Ela é a rainha.

Estou esperando encontrar você na cerimônia.

Um homem vestindo a armadura de Gabranth adentra a sala de Larsa. Quando ele retira o capacete, revela-se Basch, com o mesmo corte de cabelo de seu falecido irmão.

Basch: Você me chamou? – Larsa entrega a carta para seu novo Judge Master, que continua a leitura...

Penelo: Como está o Basch? Ele foi para o seu lado para ajudar a trazer a paz para Ivalice. De verdade, eu quero que ele volte para o lado de Ashe. Ela tem responsabilidades e uma posição. Não diz nada, mas ela parece realmente sozinha.

Basch então relembra as últimas palavras de Gabranth:

Gabranth: O Império não é um monolito. Por favor, proteja Larsa.

Basch: Você tem minha palavra, Gabranth. Faço isso também por Dalmasca.

Gabranth: Ouvir isso me deixa aliviado. Desculpe-me, irmão.

Voltando ao tempo presente

Penelo: E agora, o ponto principal: a Strahl foi roubada.

Penelo e Vaan chegavam ao lugar onde ficava a airship, mas não encontraram nada.

Uma mensagem, com um saquinho anexo, contém a seguinte mensagem:

"Achei o tesouro secreto de Clebado. Estarei esperando em Belbenia".

No saquinho, está o anel que Ashe havia dado para Balthier, depois da queda da Leviathan. Ele tinha prometido que devolveria o anel quando encontrasse um tesouro melhor.

Penelo: Nós tínhamos acabado de terminar os reparos na Strahl. Mas, já que o dono veio buscá-la, acho que não posso reclamar.

Ashe recebe o recado. Ainda há uma frase na mensagem, que ela lê com um leve sorriso.

"P.S.: Dê isso para a princesa".

Penelo: Já que ainda falta um tempo até a cerimônia de coroação, Vaan está animado para se encontrar com eles. E, é claro, eu estou indo também. É a nossa estréia como sky pirates.

E assim termina uma das maiores aventuras da história. Acompanhe os créditos ao som de Symphonic Poem "Hope". Não se preocupe: não há nada depois do The End. Parabéns!

OKAMI

A maior prova de que game também é arte!

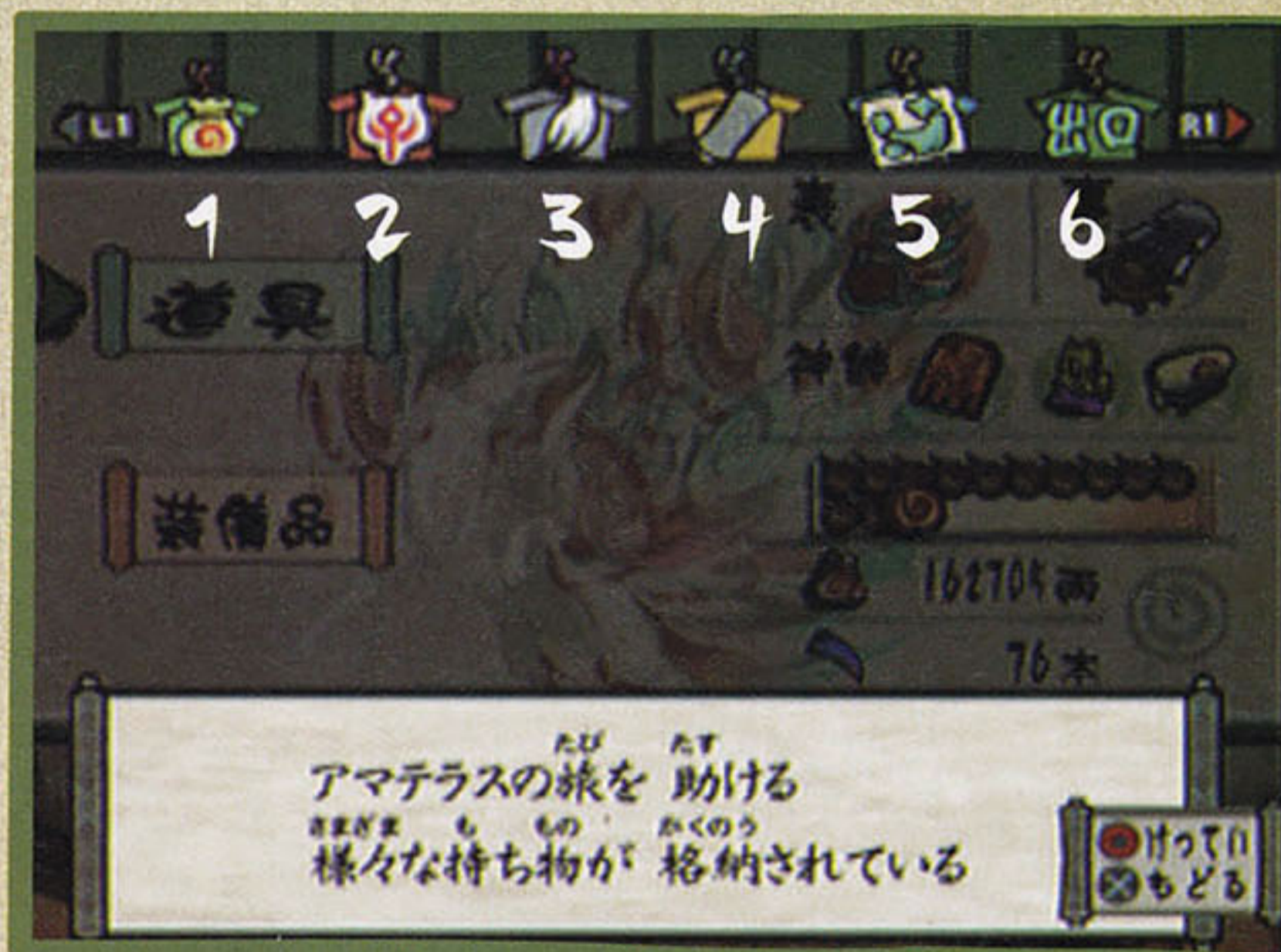
PS2

Texto: Gilsomar Livramento
Arte: Andressa Nozue



O FINAL DE UMA GERAÇÃO está prestes a acontecer e a lista de novos títulos para o PS2 vem diminuindo a cada mês. Ainda assim, teremos games que merecem ser jogados inúmeras vezes, como é o caso de Okami. Até então, apenas a versão japonesa do game foi lançada, mas a SDP não poderia deixar de trazer um detonado com tudo que é preciso para completar esta obra de arte interativa.

ENTENDA OS MENUS



1. ITEMS

Aqui você terá duas opções:
SUPRIMENTOS - Se encontram os itens e, no rodapé, estão os Key Items (usados automaticamente em eventos).
EQUIP - São três tipos de armas: Escudos (primeira linha), Chicote (segunda linha) e Espadas (terceira linha). Você pode equipar duas armas de uma vez, escolhendo a principal (primeira, usada com o botão **□**) e a suporte (segunda, usada com o botão **△**). Abaixo das armas, estão os acessórios e basta clicar neles e confirmar para equipar.

2. POWER UP

Obtendo Sachidama Orbs - agradando as pessoas, alimentando animais, dando vida a árvores e terrenos mortos -, você pode evoluir os atributos:
• Capacidade do HP.
• Estoque de tintas.
• Vidas extras.
• Capacidade da bolsa de dinheiro.

3. CELESTIAL BRUSH

Se encontram os pincéis e suas respectivas habilidades aprendidas ao longo do game. Aperte o botão **○** no pincel para ver um tutorial ilustrado.

4. NOTES

Aqui serão listados lista de inimigos, tarefas, quests, inimigos, animais alimentados, Lost Jewels etc.

5. MAP

Você terá acesso aos mapas do game.

6. EXIT

Voltar ao game.

PARA SE DAR BEM

- Sempre compre rações (quatro itens dentro de uma sacolinha com desenho de carne, trevo, semente e peixe) para alimentar os animais.
- Acertando o último golpe no inimigo, durante a câmera lenta, corte-o para ganhar Devil Fangs.

COMANDOS

START	Menu de configurações	R2	Usar técnica suporte
SELECT	Inventário	R1	Ativar Celestial Brush
L2	Mostrar mapa na tela	△	Escavar / Arma Secundária / Acelerar diálogo
L1	Visão em 1ª pessoa	○	Falar / Pegar Item / Confirmar Seleção
		□	Atacar / Desenhar
L3	Controlar personagem	×	Pular / Cancelar Seleção
		R3	Controlar ângulo de câmera



HEAVENLY STREAM

Siga pela passagem luminosa sob a árvore, cruze a ponte e destrua os vasos. Escale o barranco e suba a colina do outro lado da ponte. Complete a constelação e você terá acesso ao Celestial Brush. Desenhe um caminho dentro da água e a passagem adiante o levará até a Izanagi Cavern.



Encontrando a grande estátua, desenhe uma linha vertical para completar a espada e complete a constelação, para ganhar o poder de cortar objetos e inimigos (desenhe linhas horizontais). Corte a pedra, depois o portão de madeira e volte – você enfrentará batalhas a partir de agora, então não deixe de explorar os arredores do caminho de volta. Chegando ao ponto inicial da aventura, corte a fruta da árvore.

KAMIKI VILLAGE

Desça a colina e examine as pessoas na vila, depois volte até metade da colina e suba pela escada ao lado. Chegando a um altar, desenhe um círculo no céu e o Sol aparecerá (agora você pode fazer o dia nascer mais rápido). Vencendo o inimigo, na área abaixo, fale com o Priest (o homem entre os dois guarda-chuvas), e vença seu desafio de derrotar os inimigos o mais rápido possível. Na base da estrutura ao lado do Priest, corte dois baús para derrubar os itens. Volte à vila, desenhe a parte de cima da roda d'água e entre na casa do moinho. Fale com Kushinada para ganhar a bebida (ignore esta por enquanto). Corte os baús dentro da água, junto da cachoeira e ao lado de onde a velha lava roupa – abra o baú no alto da colina, atrás da velha. Cruze a ponte e fale com o mercador



adiante para enfrentar uma batalha. Depois, entre na casa na área abaixo e corte o jarro ao fundo. Desça pela passagem e fale com Susanoo algumas vezes, depois acerte-o (use o botão **□**). Leve Susanoo até o mercador, depois pegue a bebida ignorada com Kunishida e leve-a para Susanoo atrás da casa dele.

EVENTOS

1. Escave 10 legumes sem deixar a mulher acertá-lo (corra ao redor da plantação até ela se cansar), pegue o décimo legume e leve até a criança junto da plantação.

2. Fale com a velha Mikan que lava roupa no rio. Desenhe uma linha horizontal no alto das estacas de madeira. Após a velha pendurar a roupa, desenhe o Sol. Durante a noite, fale com a velha em sua casa – a que tem uma fruta gigante no telhado. Destrua a porta dentro da casa e escave o ponto luminoso no chão para achar um baú (procure um na plantação e outro junto ao Priest).



Fale com Susanoo outra vez e ele atacará os objetos. Desenhe o corte quando ele realizar seus ataques e repita o procedimento até ele cortar a grande pedra. Na área adiante, Shinshuu Plain, siga a trilha à esquerda e entre pela passagem ao longo do rio, atrás da casa do lenhador.

HANASAKI VALLEY

Abra o baú, derrote os inimigos no caminho e evite as árvores amaldiçoadas. Na caverna adiante, derrote o inimigo e desenhe o Sol na figura da parede. Mais à frente, junto da pequena árvore,



corte o portão de madeira à esquerda e ajude Susanoo a cortar as tochas e a derrubar o urso. Depois empurre a esfera até a área anterior e deixe-a sobre a fonte entre as duas colunas de pedra ao fundo. Fique sobre o desenho da plataforma e desenhe o Sol no céu. Complete a constelação para ganhar o poder de dar vida às plantas. Desenhe um círculo sobre a pequena árvore e volte para Shinshuu Plain.



EVENTOS

Dê vida a todas as árvores, inclusive as amaldiçoadas (acerte a esfera que elas jogam e, quando ela ficar tonta, desenhe um círculo ao redor da árvore), e aos três trevos nesta área (o mais escondido está em uma passagem no alto da parede, junto da árvore amaldiçoada ao lado da ponte), e um baú será revelado. Dê vida aos pontos mortos (pinte o chão escuro do mesmo). Alimente os animais e procure pontos luminosos no chão durante a noite para escavar baús.



SHINSHUU PLAIN

Vá até a grande árvore no meio da região e dê vida a ela. Fale com o mercador ao lado e visite a casa a leste – no alto da colina, à esquerda da ponte, desça pela escadaria de madeira –, e derrote um novo inimigo. Abra o baú e entre na casa (acessível apenas durante a noite). Repare no desenho da parede ao fundo e fale com o homem, Tamaya, algumas vezes. Quando ele jogar os materiais, faça o desenho da parede e complete a constelação para usar bombas (basta fazer o desenho dela). Fora da casa, exploda a fissura no



paredão ao lado. Vá ao Izayoi Temple (descendo a colina do outro lado) e fale com Mikadzuki até ganhar uma lista de inimigos especiais a serem destruídos. Saindo do templo, você enfrentará um desses inimigos – sempre que vencer uma dessas batalhas, risque um dos nomes na lista que aparecerá na tela. Suba a colina e visite a entrada da caverna aquática. Dê vida à área morta ao lado e exploda a fissura do chão. Visite o dojo – próximo do caminho para Kamiki Village – e você poderá aprender técnicas ao falar com Kodzuka, e pagá-lo por isso.

EVENTOS

1. Na trilha atrás da grande árvore, do outro lado do rio, fale algumas vezes com Idaten (o cara caído no chão) para entregá-lo um item.
2. Nesta região, você encontrará os Rajou Gates (portais amaldiçoados), passe por eles e vença as batalhas – repita isso com todos os Rajou Gates.
3. Ao tocar os Hyakki Scroll (amuletos gigantes de papel), você entrará em batalha. Enfrente todas essas batalhas para completar a lista de inimigos – alguns aparecem durante a noite –, depois fale com Mikadzuki.



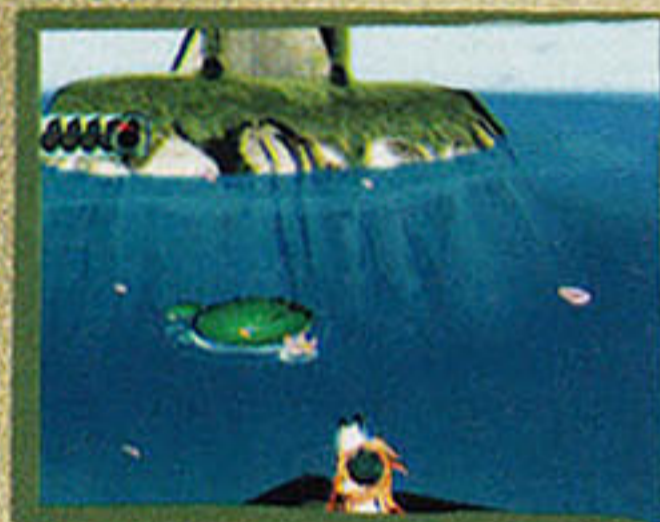
4. Dê vida às árvores e terrenos mortos que encontrar, escave os trevos e, durante a noite, escave os pontos luminosos. Alimente todos os animais da região – se precisar de ração, compre com o mercador. Obs.: existem pontos luminosos que não poderão ser escavados, por enquanto, devido ao chão ser muito duro.

KAMIKI VILLAGE



Dê vida a todas as árvores mortas aqui, visite o altar na colina e fale com o senhor Mikan. Quando ele dançar e apontar as flores, circule-as para desabrocharem. Complete a nova constelação e você poderá criar plantas sob a água e usá-las como plataforma (faça um círculo sobre a água). Use esta habilidade para chegar ao baú isolado nos terrenos em meio à água e corte o novo fruto na grande árvore, onde a aventura começou.

EVENTOS



Vasculhe as ilhas e escave um trevo – durante a noite, você encontra três pontos luminosos. Alimente todos os animais da região.

AGATA FOREST

Volte a Shinshuu Plain e desenhe plantas sobre a água daquela caverna no alto da colina. Exploda a parede adiante, tendo acesso à Agata Forest. Desça a colina e entre na caverna abaixo, depois na casa. Abra o baú e fale com a senhora Bokusen. Pague 500 moedas, saia da caverna e acompanhe as tochas ao lado da escada de madeira. Destrua a parede na caverna atrás da cachoeira e dê vida à grande árvore. Abra o baú para ganhar uma nova arma, equipe-a e saia da caverna.



CHEFE: USHIWAKA (1º CONFRONTO)



Não pule na água e ataque-o constantemente usando a nova arma. Quando for atacado, use o botão **△** para repelir os golpes ou desvie do mesmo.

Vá até o garoto pescador e fale com ele algumas vezes, depois acerte-o (botão **□**). Ao iniciar a pescaria, desenhe a linha saindo do caniço até o peixe. Fingindo um peixe, use **L3** para puxá-lo – se o peixe for para um lado, aperte **L3** para o lado contrário –, mas não force muito (não deixe o marcador no alto da tela chegar na faixa vermelha). Trazendo o peixe à margem, aperte o botão que aparecer na tela e desenhe o corte sobre ele. Seu objetivo é pescar o maior peixe do lago para obter uma chave. Leve esta ao ponto indicado em seu mapa para entrar nas ruínas.



EVENTOS

1. Ao lado da passagem para Shinshuu Plain (acima da cachoeira), há um urso equilibrado sobre uma bola. Na região baixa, existem dois objetos grandes e redondos. Empurre-os até o urso, depois derrube um ninho de abelhas de uma das árvores, junto da cachoeira, e empurre-a até o urso.



2. Destrua os Rajou Gates da região, procure as flores transparentes e desenhe um círculo ao redor delas. Pinte o chão das áreas mortas, desenterte os trevos e alimente os animais. Desenhe uma bomba na fissura da parede, na área acima do portão onde usou a chave. Durante a noite, procure por pontos luminosos.

3. Além do mercador de itens, nesta área, se encontra Kibame (ao lado de uma cerca). Fale com ele para trocar itens por Devil Fangs.

TSUTAMAKI RUINS

Vá para o lado direito – não deixe de circular aquelas flores transparentes, abra baús e dar vida às árvores amaldiçoadas que encontrar –, e a câmara adiante lhe dará acesso a um corredor (ao pular no andar adiante, vire-se para o lado contrário e siga a plataforma acima do corredor por onde veio para encontrar um trevo). Crie uma plataforma sobre o rio adiante e derrote o inimigo planta (ao derrubá-lo, desenhe um círculo ao seu redor e acerte a esfera dele). Vencendo-o, empurre a esfera até o botão no final do caminho para abrir a porta. Derrote os inimigos planta – destrua



um portão de madeira para chegar a uma flor transparente –, desenhe um Sol na abertura do teto e use os cogumelos para chegar ao andar superior. Destrua a parede e o caminho despencará, corra. Você encontrará um cadeado vivo trancando a porta.



No andar abaixo, fale com o guardião de pedra na porta.

Ataque-o e alguns pontos brilharão em seu corpo. Use o pincel para pingar nestes mesmos pontos para destruí-lo e obter a chave. Leve-a até o cadeado vivo e, adiante, desenhe a ponte. Suba pela passagem atrás do Save Point para encontrar uma área com um trevo, volte e siga através da porta adiante. Destrua os Rajou Gates e desenhe o Sol na abertura do teto. Use os cogumelos para chegar ao próximo andar e destrua os vasos que envenenam o rio. Abra o baú adiante, exploda a parede atrás da cachoeira e explore-a. Volte ao ponto inicial das ruínas, visite as ilhas para dar vida à árvore amaldiçoada e achar mais dois trevos. Entre pela passagem na base da estátua no centro do lago. Pinte o chão escuro das áreas mortas para trazer vida ao ambiente e complete a constelação para ganhar o poder de usar as flores flutuantes como plataforma – desenhe uma linha que as liga a você. Use as flores flutuantes para chegar na porta acima e, na área externa, use as demais flores para chegar ao topo da estátua. Desenhe uma linha ligando as flores de ponta-cabeça aos quatro ganchos do chão para suspender o teto. Entre por lá, abra os baús e avance.

CHEFE: YELLOW SPIDER



Espere-o começar a beber, corte o jarro para derrubá-lo. Aproveite o momento e desenhe linhas ligando as flores flutuantes aos ganchos no traseiro da

aranha. Quando ela se abrir, destrua os olhos, repita o procedimento. Você ganhará uma nova arma e voltará à Agata Forest. Siga para as corredeiras (a passagem ao lado de Kibame), para encontrar o garoto pescador. Logo que descerem o rio em um tronco, fique atento às margens e desenhe linhas que ligam as flores a um dos ganchos do tronco. Repita isso com os seis ganchos do tronco (você terá menos de dois minutos) e cruze a ponte para chegar na nova área.

EVENTOS

Em Agata Forest, suba a colina mais alta até o tronco de árvore com uma nascente. Use a flor flutuante para subir no alto do tronco e abra um baú. Há outra flor flutuante no alto das árvores junto da cachoeira (visite a cachoeira de Kamiki Village e use as flores para encontrar baú e um trevo).



TAKAMIYADAIRA

Você encontrará um mercador no caminho e, mais adiante, destrua a pedra para entrar na caverna.



CHEFE: USHIWAKA (2º CONFRONTO)

Ataque-o constantemente e evite seus golpes – desenhe bombas perto dele para vencê-lo rapidamente.



Suba pela rampa de madeira, desenhe a ponte adiante e dê vida à grande árvore. Vá para Kusanagi Village (em seu mapa, é o portal amarelo ao sul).

EVENTOS

1. Próximo da casa, junto ao lago em Takamiyadaira, vasculhe o terreno para encontrar uma toupeira. Fale com ela para jogar o minigame no qual você terá que acertar a toupeira azul (use o botão **□**). Acertando-a três vezes, pegue o item deixado por ela e leve-o até o homem com roupa cor-de-rosa junto ao mercador da região. Obs.: participe do minigame da toupeira outra vez para ganhar um novo item.



2. Vasculhe a região de Takamiyadaira para destruir Rajou Gates, dar vida às árvores e alimentar todos os animais. Procure os pontos luminosos verdes para escavar trevos e os pontos luminosos durante a noite – visite a área onde enfrentou Ushiwaka e corte um baú dentro da água. Procure flores flutuantes na região para encontrar alguns trevos, baús e áreas escondidas.

KUSANAGI VILLAGE



Seu marcador de tinta esvaziará gradativamente, não se preocupe. Chegando ao poço no caminho, siga pela passagem à esquerda e fale com Susanoo. Vá até o final da vila e fale com Fuse, a jovem no caminho. Vença o inimigo usando ataques físicos e você terá acesso ao Celestial Brush novamente. Use-o para cortar os baús dentro do lago. Entre na casa ao lado e fale com Fuse algumas vezes para ganhar a Seal

Cage. Este item permitirá encontrar oito cachorros, sendo cinco deles encontrados em Kusanagi Village. Ao encontrar os cachorros, aproxime-se deles e abra sua lista de itens para alimentá-los com carne. Eis onde encontrar os primeiros cachorros: 1º) Na área onde há uma criança, próximo do mercador, dê vida ao terreno morto. 2º) Onde Susanoo está deitado, há uma elevação à esquerda, mais adiante, suba ali e exploda a parede. 3º) No final do caminho onde Susanoo está deitado, há uma casa com um grande bambu à esquerda. Corte-o. 4º) Acima de Susanoo, há uma plataforma, a qual você terá acesso subindo pela rampa à direita e usando uma flor flutuante – entre na caverna adiante. 5º) Alimentando os cachorros anteriores, vá falar com Fuse e derrote o cachorro que aparecerá diante do casarão (desenhe bombas perto dele). Fale com Fuse algumas vezes para saber aonde ir.

EVENTOS



1. Junto a casa de Fuse, visite a torre isolada e use as flores flutuantes para subir. Do outro lado da passarela, derrote o guardião de pedra para encontrar baú e pontos luminosos – no morro acima da caverna, há um trevo.

2. Compre o item de 50.000 moedas do mercador e entregue-o ao homem vestido com roupas cor-de-rosa em Takamiyadaira.

3. Fale com Priest (ao lado de onde você encontrou o segundo cachorro) e derrote os inimigos rapidamente. Aproveite e vasculhe a região procurando trevos e pontos luminosos durante.

4. Entre no Inn (Casarão à direita de Susanoo) e desenhe o olho direito do boneco junto à escada. No segundo andar, destrua as portas e fale com Haruka para ganhar uma lista de monstros – você os enfrentará na região de Takamiyadaira, durante a noite. Complete a lista e fale com Haruka.



Na região de Takamiyadaira, durante a noite, suba no telhado quebrado da casa ao lado do minigame das toupeiras. Exploda o teto e desça. Use o **▲** para puxar a velha sob a luz da Lua. Derrote os inimigos que aparecerão, para libertar Chun Jack. Agora vá para Sasabi Village (cruze o portal ao lado da casa, indicado em seu mapa). Ao lado do Save Point, suba na plataforma de pedra para encontrar um trevo.

SASABI VILLAGE

No andar acima, explore as salas – desenhe o olho na cabeça do boneco –, e alimente os animais que encontrar. Volte à entrada principal e suba no elevador. Fale com o chefe da vila, desça até o andar de entrada e siga pela passagem à direita. Fale com o Hotspring Guard (a criatura com tochas acesas) e com o velho Taketori para participar de um minigame: guiar Taketori enquanto destrói os blocos usando ataques físicos, escavando ou desenhando bombas (cuidado para não tocar os espinhos e circule as flores transparentes para ganhar tempo). Escave o chão indicado por Taketori





para encontrar água. Complete a constelação para ganhar o poder de controlar a água. Desenhe uma linha saindo do lago até o Hotspring Guard, depois desenhe uma linha vertical saindo do olho d'água no lago, criando uma plataforma temporária – faça isso com os demais olhos d'água quando quiser plataformas. Subindo por esta, escave um trevo na colina, fale com Taketori e desenhe uma linha saindo da água até o grande bambu ao lado. Siga pela nova passagem, fale com o habitante no caminho e o Seal Cage ficará ativo. Adiante, haverá bambus com uma luz piscando aleatoriamente. Seja rápido para cortar o bambu que estiver iluminado e encontrar o 6º cachorro. Vença-o na batalha e alimente-o. Vá falar com Taketori para obter o item Merman's Old Coin – use este item dentro da água, junto a um redemoinho, para se teletransportar para outra região já explorada de sua escolha.



AGATA FOREST E KAMIKI VILLAGE

Suba pela ladeira junto ao mercador para chegar na nascente do alto da co-

lina e encontrar Kunishida. Desenhe o curso da água para dentro do grande balde até enchê-lo e Susanoo aparecerá. Ajude-o a vencer os inimigos e o Seal Cage ficará ativo. Vá falar com o garoto pescador e ajude-o a pescar um peixe gigante.



Complete a constelação e você poderá desenhar a Lua (pinte um "C" invertido no céu), e alternar entre o dia e a noite. Derrote o 7º cachorro e alimente-o. Visite Kamiki Village e o Seal Cage ficará ativo. Durante a noite, alimente o cachorro do garoto que brinca perto da plantação, depois fale com ele. Vencendo a batalha, volte até Kusanagi Village e fale com Fuse para ganhar as oito Jades. Siga a trilha atrás da casa de Fuse, entre na caverna adiante e você terá acesso a uma nova área.

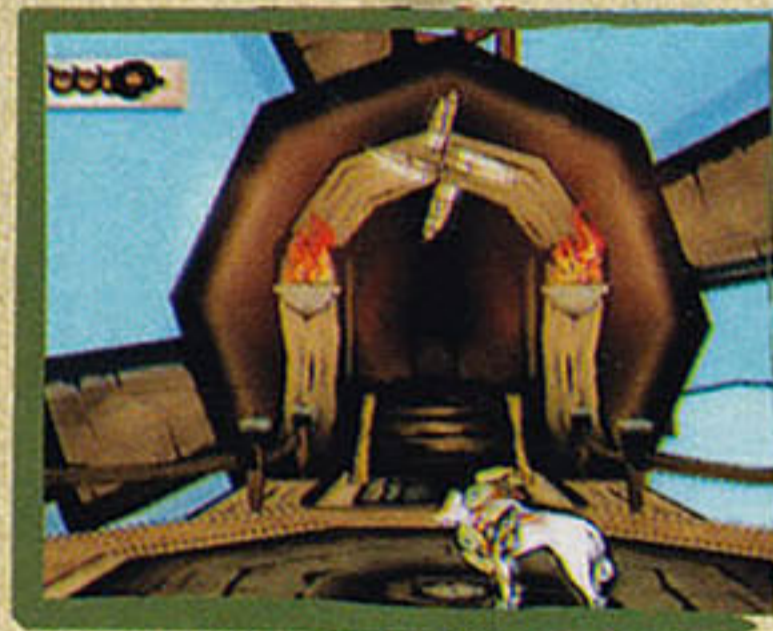


KAZEJIN PALACE

Corte os baús dentro do lago e siga pela caverna à direita em seu mapa. Destrua um Rajou Gate e leve a chave até o trecho inexplorado da caverna. Antes de entrar na torre, aproxime-se da porta para abri-la, e desenhe uma bomba no centro da torre para fazer a plataforma subir. Desça no lugar onde estava a plataforma para encontrar baús, pontos luminosos e animais. Suba pela luz central e, estando sobre



a plataforma, desenhe a bomba no centro para chegar ao segundo andar. Derrote o inimigo, pegue a chave e volte à plataforma. Desenhe mais bombas para chegar ao terceiro andar. O lance de escada o levará ao topo da torre, desenhe o vento (observe o curso do vento e faça o desenho ao contrário). Mudando a direção do vento e complete a constelação para ganhar a habilidade do vento. Desenhe o vento no pequeno cata-vento da porta e volte por esta.



Ao descer pela torre, desenhe o vento para apagar o fogo dos baús – há outro no segundo andar. Fora da torre, fique na divisa das pontes de madeira entre os dois cata-ventos. Desenhe o vento ao lado de um destes cata-ventos para girar a plataforma e ter acesso a outro trecho da caverna. Adiante, suba pela estrutura junto aos pilares acima de você. Abra os baús e, ainda na parte superior, siga em direção ao portão ao fundo. Desenhe o vento para fazer as bandeiras se esticarem e use-as como plataforma para encontrar uma entrada adiante. No corredor adiante, desenhe o vento para baixar o fogo e avance.

CHEFE: RED HELMET



Desenhe bombas perto do inimigo para derrubar sua armadura, depois desenhe o vento para apagar o fogo de seu corpo e ataque-o. Repita o processo até Susanoo aparecer, então ajude-o a cortar as cabeças de fogo e a destruir Red Helmet – desenhe o vento três vezes.

Após a batalha, visite a casa de Susanoo, em Kamiki Village, e vá para Shinshuu Plain. Fale com Kushinada no caminho e leve-a ao Izayoi Shrine – o caminho junto do templo Izayoi.

IZAYOI SHRINE

Suba o lance de escada e pule no buraco. Siga pela trilha adiante e procure por um baú. Destrua o Rajou Gate para pegar a Face Gauze e faça um desenho nela. Fale com os guardas e você poderá cruzar o portão. Na área circular adiante, olhe em seu mapa e siga pela passagem à direita, chegando na cozinha. Suba na plataforma ao lado e desenhe linhas que liguem as flores flutuantes aos ganchos da tampa do panelão para salvar Master Chef Ajimi.



Pegue a chave deixada por ele, volte à área circular e abra a porta do outro lado. Use flores flutuantes seguidamente para chegar a uma área segura – corte as estalagmites e destrua a parede para revelar uma caverna –, depois continue pelas demais flores até o ponto indicado em seu mapa. Acerte o pedestal que tem um olho para abrir a porta. Destrua o Rajou Gate adiante, abra o baú e faça o caminho de volta. Um olho d'água estará ativo, crie uma plataforma de água para ter acesso ao 2º andar. Voltando à área circular, crie outra plataforma de água ao lado para chegar ao 3º andar. Entre pela porta próxima e cruze a ponte adiante, depois volte para cair no subterrâneo. Destrua o Rajou Gate para reviver um lago, direcione a água deste até o bambu,





depois crie uma plataforma de água abaixo da passagem e vença a batalha. Acerte o pedestal que tem um olho e o chão se abrirá. Crie outra plataforma de água adiante e, voltando à plataforma central, corte o indivíduo que segura a manivela e repita isso até chegar no 2º andar do subterrâneo. Siga pela caverna para encontrar quatro pedestais com olhos. Acerte os quatro ao mesmo tempo para abrir a porta



– desenhe um corte que acerte-os. Do outro lado da porta, examine o objeto central e derrote o inimigo. Complete a constelação para ganhar o poder de controlar o fogo. Desenhe uma linha saindo das chamas da estátua até o bloco de gelo e entre pela passagem. Derreta o gelo adiante e exploda a fissura na parede. Suba na plataforma seguinte e fale com outro indivíduo que opera a manivela. Chegando na parte de trás da cozinha, destrua o Rajou Gate e pegue o item. Derreta o gelo e volte para a área

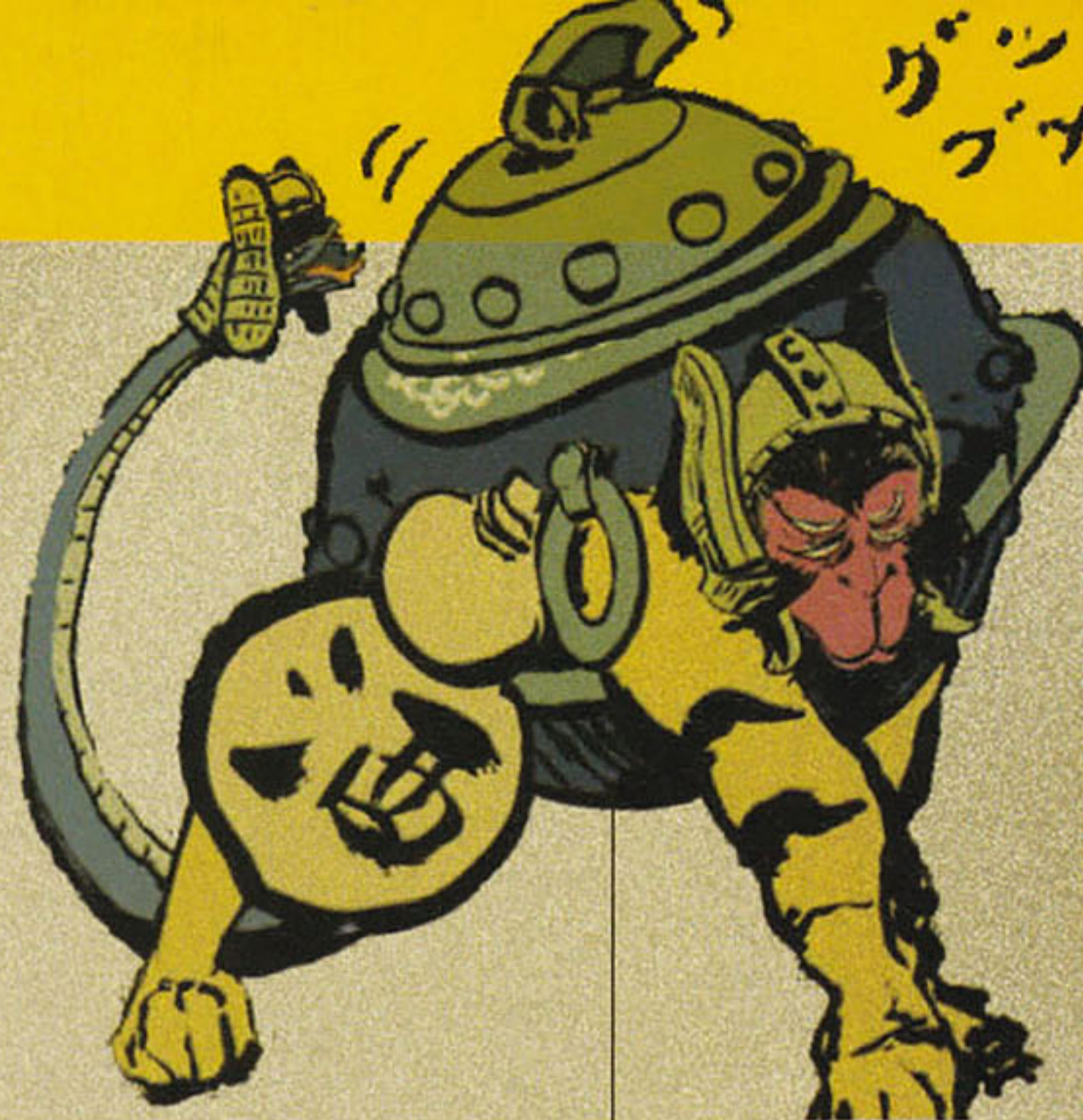


central. Haverá uma flor no vaso, junto ao sino, que o impulsionará ao andar acima. Vá até aquele ponto de onde você caiu da ponte no terceiro andar. Desenhe a ponte e derreta o gelo da porta. Destrua outro Rajou Gate e pegue o item. Derreta o gelo da porta seguinte, pegue a chave (lembre-se desta área) e volte até a área central no terceiro andar para abrir uma porta.



A área seguinte é arenosa com uma esfera de pedra. Acerte a esfera (botão **□**) para empurrá-la até o final da área arenosa (no caminho, há uma parte invisível, desenhe o vento para ver o caminho, e não deixando de escavar o trevo da sorte do outro lado, à esquerda, e cair no buraco ao lado do trevo para encontrar um trecho escondido). Uma vez que empurrar a esfera sobre o botão no chão adiante, ativará as tochas.

Volte à área onde pegou a chave e derreta o gelo, retorne até a área arenosa e saia pela porta adiante. Chegando na plataforma mais alta do terceiro andar, use as flores junto ao mercador para chegar ao 4º andar. Siga até o final do caminho e direcione o fogo até o pavio do canhão giratório, para explodir a parede do outro lado. Na nova passagem, derrote o inimigo e desenhe o vento para empurrar a esfera de fogo até o final do corredor. Use o fogo para derreter os blocos de gelo e encontrar uma passagem. Destrua o Rajou Gate, pegue o item e visite a cozinha. Fale com Master Chef Ajimi para entregar os itens que pegou, depois vá até a flor de impulsão para abrir dois baús e escavar um trevo – derreta o gelo junto ao sino para acessar uma plataforma de água que o levará a outro baú –, depois acerte



o sino oito vezes seguidas. Fale com o indivíduo que segura a manivela na plataforma central até ser levado ao 5º andar, e suba no caminho em espiral.

CHEFE: OROCHI (1º CONFRONTO)



Acerte uma das cabeças de Orochi e Susanoo aparecerá. Abaixo de cada cabeça há bebida. Desvie do ataque de uma cabeça e ela soltará um rugido – acerte-a, se necessário. Neste momento, direcione a bebida até a boca do monstro. Repita o processo com as demais cabeças e, quando todas estiverem bêbadas, use um dos pescoços para chegar à plataforma central e destrua o sino. Depois repita o processo do embebedamento e ataque cada cabeça bêbada. Depois ajude Susanoo, desenhando a Lua no céu e destruindo as cabeças.

KAMIKI VILLAGE

Fale com todos na vila e na plataforma no alto da colina, depois visite a grande árvore e corte os frutos. Entre no portal de luz e fale com Kunishida e Susanoo na Izanagi Cavern. Falando com todos em Kamiki Village (inclusive



com o mercador), saia da vila e a guardiã indicará seu próximo objetivo.

EVENTOS

1. Em Shinshuu Plain, durante o dia, fale com o lenhador para ganhar um vaso. Pegue-o e siga pela trilha diante da casa do lenhador e aproxime-se da estatueta no caminho que lembra uma lápide. Ao deixar o vaso, examine a estatueta uma vez durante o dia e outra durante a noite. Fale com o lenhador novamente e deposite os vasos nas estatuetas da caverna junto da estátua do gato, na subida da colina e ao lado da ladeira junto ao Izayoi Temple.

2. Fale com Idaten (o corredor em Shinshuu Plain) e vença a corrida acertando-o com o botão **□**. Fale com ele durante a noite e vença a corrida acertando-o pelos flancos.



3. Desenhe o vento junto aos montinhos de folhas para encontrar baús em Shinshuu Plain, Agata Forest e Takamiyadaira. Um destes montinhos, em Takamiyadaira, oculta um buraco no chão. Fale com o homem ao lado deste para iniciar um minigame de escavação. Em Kusanagi Village, desenhe o vento junto das bandeiras (na plataforma acima de Susanoo estava) e use-as, depois desenhe o vento no cata-vento do poço na vila.

THE STATION



Na região de Takamiyadaira, siga pela trilha até o outro extremo para chegar na The Station. Dê vida às árvores e fale com o arqueiro. Quando ele atirar, direcione o fogo da estátua à sua flecha. Feito isso, vá até o meio da ponte e use as flores flutuantes para chegar a um baú no meio do caminho. Vasculhe a margem do rio e a caverna atrás da cachoeira. Do outro lado da ponte, dê vida aos pontos mortos no chão, alimente os animais e siga a adiante.

RYOUSHIMA PLAIN



Acompanhe a trilha à direita, vença o novo inimigo e siga a trilha reta, então exploda a parede – a trilha à direita o leva para Agata Forest. Direcione a água do lago para o lago



vazio acima, e repita o mesmo com os demais lagos vazios acima. Dê vida à grande árvore, volte ao ponto de entrada da região e explore o lago baixo, junto da cachoeira. Siga para o mar e vasculhe as rochas – abra as ostras. Visite o dojo na ilha ao lado do navio e fale com Kodzuka para aprender técnicas, dentre elas o pulo duplo e a habilidade de escavar chão duro (aprenda todas as habilidades do dojo). Use o pulo duplo na plataforma do lado de fora do dojo. Volte para terra firme e, no alto da colina, suba na plataforma e desenhe a Lua no céu, depois o Sol. Siga pela praia até o outro lado da região e derrote o novo inimigo, depois entre na cidade.

EVENTOS

Destrua os Rajou Gates, um deles fará coelhos aparecerem. Alimente-os e, dentre estes, pegue o coelho branco e preto e leve-o até o homem na praia. Durante o dia, visite o navio encalhado para encontrar baús em seu convés. Procure trevos e pontos luminosos, dê vida às áreas mortas na praia e alimente os animais. Corte todas as ostras, inclusive nas rochas no meio do mar. Se estiver com a habilidade de escavar chão duro, escave círculos de pedra/chão rachado nesta região para encontrar uma passagem subterrânea (derrote a aranha gigante e volte mais tarde para destruir 10 Rajou Gates).



SEIANKYOU: COMMONER'S QUARTER

Você terá uma loja de armas e uma de itens – compre as duas varas de pescar obrigatoriamente. Explore o rio seco

ao redor da cidade, abra os baús e fale com Naguri em um destes pontos para iniciar um minigame de escavação: guie-o até o fundo do poço e escave onde ele indicar. Feito isso, vá para a passagem do outro lado da cidade.



SEIANKYOU: NOBLE'S QUARTER



Na ponte adiante, fale com Benkei e ajude-o a pescar o maior peixe do lago. Entre na casa do outro lado da ponte, fale com Tsudzurao algumas vezes e corte as luminárias do teto. Saia pela porta dos fundos, vá até a entrada do palácio e siga para o lado direito. Entre pelo portão, pegue o item à direita dos guardas e fale algumas vezes com Tsudzurao.

RYOUSHIMA PLAIN

Suba naquela plataforma no alto da colina e desenhe a Lua para afastar a água do navio. Entre nele e Tsudzurao o ajudará (desenhe uma linha que ligue os amuletos à porta selada para abrir caminho). Ignore os baús claros e, na área seguinte, derrote os novos inimigos e use os amuletos de Tsudzurao para abrir a próxima porta. Escave o trevo ao lado e desenhe o Sol através do buraco do navio para inundá-lo. Faça o caminho de



volta, vença a batalha e suba pelo barril. Desça do outro lado, junto a um canhão. Desenhe uma bomba atrás do canhão para este atirar (você ajusta a mira subindo no cano ou na traseira do canhão). Destrua os alvos, abra os baús e siga pelo corredor adiante. Na área seguinte, evite as mãos que saem da água e corte a corda que segura o barril. Suba neste e role-o até a água, prendendo-o nas correntes. Depois use uma das mãos que saem da água para chegar na plataforma acima e siga pela passagem adiante, voltando à área exposta ao céu. Desenhe a Lua, suba pelo barril ao lado e vá para a sala do canhão para pegar a chave e usá-la na porta ao lado. Use o amuleto de Tsudzurao para abrir a porta, abra os baús escuros para pegar um item e saia do navio.



SEIANKYOU: NOBLE'S QUARTER

Fale com Tsudzurao em sua casa, saia pelos fundos e vá até o lugar onde você encontrou o item ao lado daqueles guardas. Você encolherá e terá a ajuda de Issun (ele o ajudará a cortar as caixas acorrentadas no caminho, desenhe uma linha ligando Issun ao objeto). Pule por cima do pé adiante, passe o lago venenoso, derrote o inimigo e exploda a parede, junto do pé, para encontrar uma caverna. Para acessar a passagem alta, use o pé da pessoa como plataforma. Exploda a parede para encontrar uma passagem



e a chave, então faça o caminho de volta para ver Kanguya. Chegando na área inicial, abra o portão e exploda o chão. Desça pelo buraco e use as aranhas como plataforma. Destrua a parede trincada na área baixa, corte a corda da garrafa de bebida e entre nesta. Use o vento, complete a constelação para ganhar a habilidade de desacelerar o tempo por um momento (desenhe duas linhas horizontais, uma sobre a outra). Quando a aranha estiver acima da passagem, desacelere o tempo e passe rapidamente. Volte até aquele lugar onde pegou a chave e use a nova habilidade para passar pelas vassouras.



Chegando na área seguinte, direcione a água para dentro do bambu. Espere este subir um pouco e use a nova habilidade para atrasar os movimentos, então use o bambu como plataforma para chegar no outro adiante e assim usar a aranha que acessa um quarto. Use as demais aranhas para chegar ao telhado e explore as vigas para encontrar um baú e uma caixa. Use a nova habilidade para atrasar as aranhas e avançar. Do outro lado do andar, pule na boca do doente.

CHEFE: THE PLAGUE

Use a nova habilidade para desacelerar o inimigo e acerte-o até derrubar a espada diferente, então ataque-a.



Você ganhará uma nova arma e controlará, por um momento, o homem que ajudou. Procure a cela de Kanguya para libertá-la e o homem se tornará um comerciante de Devil Fang (consiga todos os itens que ele vende, se possível). Abra a caixa ao lado dele, vasculhe o jardim frontal durante a noite, e saia da casa para encontrar Kanguya. Fale com ela algumas vezes,

depois visite o palácio da cidade e use a nova habilidade de desacelerar o tempo e passe pelos guardas.

EVENTOS

1. Dê vida a todas as árvores da região e explore durante a noite para escavar pontos luminosos. Fale com o Priest junto da casa do homem que estava doente e derrote os inimigos o mais rápido possível. Do lado oposto a Priest, ajude Benkei a pescar os peixes.

2. Em Seikyoku: Commoners' Quarter, visite o restaurante – a grande casa à direita do portão de entrada para Seikyoku: Noble's Quarter – e fale com o cozinheiro até ajudá-lo a acender o fogo. Desenhe o símbolo do infinito (o "8" deitado) para ganhar upgrade na habilidade de fogo. Durante a noite, no restaurante, fale com Masumi (o cliente do lado direito) para ganhar uma lista de inimigos (estes são encontrados em Ryoushima Plain), complete-a e volte a falar com Masumi.

3. Atrás da loja de armas, direcione a água do rio à fonte junto a um guarda e crie uma plataforma de água para acessar uma casa no céu, explore-a.



4. Nas áreas baixas junto ao lago, fale com as pessoas e desenhe uma folha na água para iniciar um minigame. Conduza as pessoas nas direções apontadas por ela – desenhe o vento para empurrar a folha.

5. Atrás da loja de itens, do outro lado do rio, há um casarão trancado. Exploda a parede à esquerda do casarão para pegar itens. Neste mesmo trecho, durante o dia, fale com Sakurako (a mulher junto da criança). Dentro da casa ao lado, o pai dela está doente. Compre os primeiros itens na loja de itens da cidade e fale com Sakurako, depois acerte o pai dela (use o botão).

SASABI VILLAGE

Entre na casa e saia pela passagem à direita, então visite a floresta de bambu no final do caminho. Fale com Kanguya para iniciar um minigame de escavação e conduza-a até o ponto em que poderá escavar. Feito isso, Kanguya lhe dará um acessório que o tornará imune ao fogo, equipe-o.

SEIANKYOU: NOBLE'S QUARTER

Vá ao palácio e passe pelos guardas (desacelere o tempo), entre pela porta central e fale com a mulher. Se você equipou o acessório obtido com Kanguya, passe pelo rio de lava e fale algumas vezes com Himiko até ganhar uma chave. Volte até Ryoushima Plain, siga para o lado direito e fale com dois guardas para ter acesso à nova região.

EVENTOS

1. Em Seikyoku: Commoners' Quarter, entre na casa atrás da loja de itens (depois da ponte) e fale com o homem, Hayaemon, na sala à direita da casa, para desenhar qualquer coisa. Depois, durante o dia, siga para o outro lado desta região (junto daquele guarda abaixo da casa flutuante) e converse com a garota que está desenhando no chão. Repare no desenho dela e reproduza-o na casa de Hayaemon – feito corretamente, você ganhará algumas orbs. Serão cinco desenhos a serem feitos no total, sendo o último um kanji (decore o desenho da menina).

2. Ainda em Seikyoku: Commoners' Quarter, visite a casa atrás do restaurante (canto superior direito do mapa) e fale com Hanasaka – uma mulher com galhos na cabeça. Desenhe um círculo ao redor de sua cabeça para poder dar vida às árvores mortas da região. Feito isso, fale novamente com Hanasaka e acompanhe-a para ajudá-la a dar vida às demais árvores amaldiçoadas e à casa dela.

3. Fale com todas as pessoas das áreas de Seikyoku, vá para Ryoushima Plain e fale com Hayate (o homem que fica correndo nesta região) para desafiá-lo (repita o mesmo durante a noite), e acerte-o usando o botão .

NORTHERN RYOUSHIMA PLAIN

Vença a batalha contra o novo inimigo e, do outro lado da ponte, vá até a praia para ver algumas crianças batendo em Urashima, levante-o (acerte-o com o botão) depois vá até a doca junto ao casebre, durante a noite, e desenhe o Sol. Ao amanhecer, fale com o golfinho Shachimaru, suba em suas costas e fale com ele novamente.

Visite as ilhas distantes e explore-as. Na ilha à esquerda do seu mapa, há um pescador. Fale com ele para ajudá-lo a pescar um grande peixe. Feito isso, visite o restaurante (o casarão na beira da praia) e fale com o cozinheiro para ajudá-lo, então desenhe três linhas horizontais iguais à do quadro à esquerda, e você ganhará um upgrade na magia de vento.



Vá para a Nekonari Tower (a ilha com a torre), pule na parede amarela da torre e aperte pulo novamente para grudar. Desta forma, escale até o topo – durante a subida, as linhas vermelhas separam os andares e sempre há uma plataforma com baú ou gato para alimentar. Ao final da subida, vá até a plataforma mais alta, alimente o gato e complete a constelação para ganhar a habilidade de escalar paredes – desenhe uma linha saindo da estátua do gato na parede e suba por ela. Desça até a fonte da torre e use-a para voltar a Northern Ryoushima Plain (use a Merman's Old Coin). Junto do restaurante há uma colina, use a estátua do gato à esquerda para subir. Vença o inimigo e, durante a noite, desenhe uma estrela no céu depois vá ao penhasco. Fique sobre a plataforma e desenhe o vento algumas vezes para abrir caminho para o Dragon Palace.



EVENTOS



1. Destrua os Rajou Gates da região, dê vida às áreas mortas, árvores e escave os trevos e pontos luminosos (durante a noite). Abra ostras na beira da praia e alimente os animais, inclusive os das ilhas próximas.

2. Explorando as ilhas, duas delas possuem uma fonte secreta no subterrâneo (uma é acessível quando você corta a pedra cercada de vasos e a outra é escavando o chão). Nas duas fontes, doe seu dinheiro até receber um upgrade no uso de bombas (poderá usar duas delas) e na habilidade de corte (você poderá cortar as pedras roxas, exceto as que possuem cristais). Com a técnica de escavar chão duro, escave um círculo de pedra em uma das ilhas e derrote a aranha gigante.

3. No lago da colina, junto ao casebre na praia, espere o arqueiro atirar e direcione a água do lago até a flecha. Feito isso, pegue a fruta da árvore.

4. Com os upgrades de suas habilidades, explore as regiões de Shinshuu Plain, Agata Forest, Takamiyadaira e Ryoushima Plain.

5. Em Seiankyou: Commoners' Quarter, acenda as tochas e os dois pedestais de pedra. Durante a noite, corte a pedra entre as tochas para encontrar o ladrão Hayazou. Ele se dividirá em dois e você terá que acertar cada cópia seguindo a ordem e usando a habilidade indicada na tela. Ao derrotá-lo, acerte-o com o botão **○** e pegue o item. Leve este para o samurai junto à loja de armas. Repita a competição com o ladrão (corte a pedra ao lado do guarda junto ao lago) mais duas vezes e ele aumentará seu número de cópias. Ao derrotá-lo, leve os itens para o garoto junto da casa atrás da loja de itens (durante o dia) e para o homem na ponte.

DRAGON PALACE

Abra as ostras que encontrar no caminho e, dentro do palácio, exploda a parede trincada atrás da escada e dê vida às árvores, escave pontos luminosos e abra caixas. Depois, explore os quartos no segundo andar e suba no elevador. Fale com a princesa Oto e tente sair da sala, então fale com ela novamente. Volte ao andar de entrada do palácio e saia pelo corredor à direita. Explore a área, escave o círculo de pedra e fale com a mulher gorda para acessar um minigame de escavação. Completando-o, fale com a mulher mais vezes e desenhe um círculo sobre o poço para ganhar um upgrade na magia de água.



Desenhe o pilar quebrado e suba por ele para abrir um baú. Entre no palácio e saia pelo corredor do outro lado. Abra as ostras, pule na boca do monstro, siga caminho por seu intestino e não deixe de explorar os arredores para desenterrar ostras. Nas plataformas adiante, siga pela água e pegue a chave. Crie uma plataforma de água, suba e abra uma porta adiante.



No final do caminho, direcione o sangue sobre as plataformas até a esfera no teto para inundar o lugar. Crie plataformas de planta sobre o sangue e volte até a área anterior. Direcione o sangue até o objeto preso aos nervos. Ao pegá-lo, derrote os inimigos e você terá três minutos para fugir de dentro do monstro. Devolva o objeto para a princesa Oto e vá para Ryoushima Plain. Aproxime-se do templo próximo ao sino e siga o fantasma de Tsudzuro para encontrar uma caverna secreta. Pule no poço e o túnel o levará até

Seiankyou: Noble's Quarter. Entre no palácio e vá falar com Himiko, do outro lado do rio de lava.

CHEFE: NINE TAILS IN DISGUISE

Mantenha-se em movimento para evitar os ataques e contra-ataque sempre que possível.



Volte a Northern Ryoushima Plain e, antes do cair da noite, vá até o penhasco onde viu a galáxia e a princesa Oto o ajudará a chegar na Oni Island.

ONI ISLAND

Crie uma coluna de lava, suba por ela e siga pelo rio de lava adiante. Crie uma plataforma junto ao paredão de um dos lados – explore ambos os lados antes disso. Derrote os inimigos no portão e, ao entrar, fale com o mercador junto ao Save Point – compre a espada dele, se puder. Entre na câmara à esquerda, derrote os inimigos e pegue a chave para abrir a câmara do lado oposto. Ao encontrar amuletos roxos, seja rápido para chegar nas portas ou cruzar caminhos perigosos antes deles. Boa parte do caminho terá ação desses amuletos, mas haverá um desafio destes em que você precisará derrotar três inimigos antes que o amuleto cruze a porta.



Passando por este, você terá que ser rápido no corredor de raios em seguida. Vença mais um amuleto e exploda a parede. Escale a parede à direita, pegue a chave e volte para abrir uma nova porta. Chegando na parte externa, desenhe a flecha no arco da estátua do tigre e complete a constelação para ganhar o poder do raio – desenhe uma linha saindo do raio da tempestade e ligue-o na barra ao lado da porta.

Use a nova habilidade para ativar a ponte giratória adiante e cruze-a rapidamente. Do outro lado da porta, eletrocute a caixa de metal e vascule o corredor abaixo, atrás de você, para pegar a esfera de raios. Use-a para criar plataformas elétricas e abra a porta seguinte, chegando a um fácil mini-labirinto de portas (explore-o para encontrar baús). Após o labirinto, você voltará à entrada. Use o raio para abrir a porta no fim do corredor, abra o baú e volte ao pedestal central. Ative-o para abrir uma passagem, use o raio para destruir a estátua e desça pela escada. Ao soar o alarme, acerte rapidamente os cinco olhos nas paredes. Adiante, ative a energia e use as plataformas giratórias para subir. Ignore o pedestal no caminho e continue avançando. Desenhe a linha saindo da figura do gato na roda verde e escale-a. Corte a barra de bambu e entre na sala da chave – corte a barra de bambu na parede e suba usando as flores para achar um baú.



De posse da chave, siga pelo corredor à esquerda, evitando dois alçapões e abra um baú. Volte ao pedestal ignorado e use a chave para abrir caminho. Chegando aos discos giratórios, corte-os para pará-los e suba pela falha do mesmo. Repita isso até chegar ao andar seguinte, pegue a chave elétrica à esquerda – use o raio para abrir um baú abaixo da escada – e avance andar acima através das plataformas de raio. Diminua a velocidade da aranha balançando e, na plataforma adiante, solte a chave elétrica para cair na cela. Pegue a chave normal e exploda a parede atrás do pergaminho à direita e abra o portão. Vença os amuletos na competição, superando os obstáculos e inimigos. Destrua o guardião de pedra no caminho e vença o amuleto seguinte – destrua a parede adiante e use a flor voadora para chegar lá. O caminho seguinte o levará ao telhado, complete a constelação.

CHEFE: NINE TAILS

Desvie dos ataques até o inimigo empunhar a espada e electrocute-o. Depois ataque os indivíduos e repita o processo até destruir todas as nove caudas do inimigo. Abuse de ataques e bombas, terminando por electrocutá-lo.

Vá para Shinshuu Plain e use a estátua do gato para escalar a colina, chegando a uma casa. Use os raios para energizar a torre e encontrar a passagem para a região de Kamui.

EVENTOS

1. Visite o Dragon Palace e fale com a princesa Oto até ganhar um prêmio. Na área onde você entrou na boca do monstro, dê vida ao lugar e abra o baú para pegar a Treasure Box. Vá a Northern Ryoushima Plain, entre no casebre da praia e fale com Urashima até entregar a Treasure Box. Use Shachimaru e visite a ilha onde enfrentou a aranha gigante e destrua os Rajou Gates.
2. Em Shinshuu Plain, vença o corredor Idaten para ganhar a Mechanical Gear. Depois vença o corredor Hayate em Ryoushima Plain. Visite Seiankyou: Noble's Quarter, passe pelos guardas e, atrás da entrada para o interior do palácio, existe um altar com um buraco de água e quatro pedras no mar. Direcione a água passando pelas quatro pedras para ganhar outro upgrade na magia de água – para usá-lo, desenhe duas linhas verticais. Visite a parte de trás da torre do relógio, fora dos muros do palácio, e use a habilidade do gato para escalar. Fale com Gennai até entregar a Mechanical Gear e acessar o quadro de peças com o símbolo do trovão. Desenhe-o para ganhar upgrade na habilidade.
3. Em Seiankyou: Commoners' Quarter, desafie o ladrão novamente. Depois fale alguns vezes com Abeno, o guarda na casa flutuante.
4. Junte 100 Devil Fangs e visite o homem que tinha problema de mau hálito em Seiankyou Noble's Quarter, para comprar um acessório que lhe permite caminhar sobre a água. Agora visite a The Station e corra sobre a água para encontrar uma ilha com árvores mortas e pontos luminosos (durante a noite).

KAMUI

Após derrotar o novo inimigo, entre na tenda para enfrentar Okikurmi. Ele é forte e rápido, então use a habilidade de desacelerar o tempo e abuse de ataques físicos e bombas. Quando ele se transformar em um lobo-demônio, concentre seus ataques no lobo negro e cuidado com suas cópias de gelo. Após a batalha, continue pela trilha para encontrar o arqueiro. Espere ele atirar a flecha e direcione o raio no céu para esta. Dê vida à grande árvore, mais à frente, suba a colina rumo norte para chegar em uma vila.

EVENTOS

1. Na tenda ao lado do lago congelado, fale com o morador para receber uma lista de inimigos específicos a serem caçados (todos durante a noite na região de Kamui). Próxima a esta tenda, há uma caverna com baús.
2. Indo na direção leste, você encontrará aquele garoto pescador – ajude-o a pescar o maior peixe do lago. Perto deste garoto, há um dojo. Aproveite para aprender novas técnicas. Alimente todos os animais, destrua os Rajou Gates da região e dê vida às novas áreas. Escave trevos e pontos luminosos (durante a noite) – nesta região, no lago congelado, você encontrará uma passagem subterrânea com plantas a serem revividas e um guardião de pedra.
3. Use a flor flutuante ao lado da grande árvore, exploda a parede e use duas bombas para explodir a passagem subterrânea adiante – aqui você encontrará árvores mortas, pontos luminosos e, se doar 300.000 moedas na fonte, ganhará outro upgrade na magia de bombas (desenhe três delas).
4. Ao subir a colina rumo norte, pule para a cachoeira congelada à direita. Destrua a parede adiante para encontrar uma caverna e escave o chão para enfrentar uma aranha gigante.
5. Em Shinshuu Plain, visite a casa de Tamaya (durante a noite) e mostre a ele o upgrade das magias de bomba – desenhe duas, depois desenhe três.

UEPEKER



Explore a vila e siga para a casa no alto da colina para encontrar o habitante Samaykur. Volte para Kamui para ser abordado por Kaipoku. Fale com ela algumas vezes, volte e entre na casa de Samaykur. Você será atacado pela velha Kemushir. Acerte-a (botão **□**) e fale com ela algumas vezes. Saia e o portão ao lado da casa dará acesso à Ezo Fuji Mountain Base.

EVENTOS

Vasculhe cada canto da vila de Uepeker, procure por pontos luminosos (inclusive à noite), não esquecendo de alimentar todos os animais. No alto da escada, atrás do mercador, entre pela porta que tem bolas para encontrar uma área com um garoto. Fale com ele e role a bola de neve para absorver todas as pequenas. Limpando toda a área, leve a bola de neve até o garoto.



EZO FUJI MOUNTAIN BASE

Suba pela colina até a casa junto aos grandes portões no alto da montanha. Dentro da casa, fale com Tsukur até ganhar um item. Volte à região de Kamui e siga para a indicação no mapa.



EVENTOS

Ao lado da casa, no alto da montanha, há flores flutuantes que dão acesso a baús, trevos e pontos luminosos (durante a noite). Em um trecho da colina, próximo dos portões no alto da montanha, há um terreno com duas pedras. Uma delas você poderá cortar e ter acesso a uma passagem subterrânea, onde doando 360.000 moedas à fonte, ganhará outro upgrade na habilidade de corte. Agora, você pode cortar as pedras roxas crivadas de diamantes (visite as regiões de Kamui, Agata Forest, Ryoushima Plain e as ilhotas de Northern Ryoushima Plain).





YOSHIPETAI



Durante sua volta à região de Kamui, fale com Kaipoku no caminho e siga-a até o ponto indicado em seu mapa. Derrote o novo inimigo e você terá acesso à passagem de Yoshipetai. Kaipoku o guiará na área seguinte, ignore tudo no caminho e apenas siga-a para encontrar a entrada de Pon Kotan.

PON KOTAN

Siga para a plataforma do lado direito e entre na primeira casa no caminho, então fale algumas vezes com Miyabi. Na casa ao norte, fale com os dois guardas para entrar. Dentro da casa, fale algumas vezes com o velho Issak. Feito isso, explore toda a região – escave trevos, abra baús e fale com os demais habitantes, além de acessar as casas mais elevadas. Saia de Pon Kotan e um dos habitantes falará com você. Alimente os animais próximos de Pon Kotan e volte para a região de



Kamui, então faça o caminho de volta à região de Yoshipetai e desta vez abra todos os baús que encontrar (ao final de cada área tem uma placa indicando a direção, siga para o lado contrário delas para encontrar baús), dê vida às árvores amaldiçoadas e colete os cristais para ganhar tempo extra.

Ao fazer isso, e chegando à entrada de Pon Kotan, siga pela passagem adiante para ter acesso a Yoshipetai Island. Ao longo das três áreas seguintes, abra os baús, dê vida às árvores amaldiçoadas e evite inimigos. No final do caminho, você encontrará uma porta branca que o levará ao passado de Kamiki Village.

KAMIKI VILLAGE (PASSADO)

Dê vida às árvores e fale com as pessoas, depois vá até a parte de trás da casa de Susanoo. Fale com o homem deitado e acerte-o para enfrentá-lo.



CHEFE: IZANAGI

Evite os golpes e use ataques físicos consecutivos.



Após a batalha, vá até a cachoeira para ver Izanami se banhando. Caminhe lentamente até a roupa dela, pegue-a e afaste-se com cautela. Vá até Izanagi para vesti-lo, e leve-o para Shinshuu Plain do passado – fale com o mercador no caminho e compre as duas armas, se puder. Explore a região para encontrar trevos e baús e dar vida às árvores. Suba a colina e siga para o Izayoi Shrine do passado, então derrote o novo inimigo no caminho.

CHEFE: OROCHI (2º CONFRONTO)

Repita o processo da batalha anterior: desvie dos ataques e quando a cabeça soltar um rugido, direcione a bebida



até a boca do monstro. Ao embebedar todas as cabeças, use um dos pescoços para chegar até a plataforma central e destrua o sino. Então embebede as cabeças e as destrua. Quando Izanagi participar da batalha, desenhe a Lua no céu e ajude-o a destruir o inimigo.

Você ganhará uma espada e encontrará um garoto. Fuja do santuário e, voltando ao tempo normal, vá para a região de Ezo Fuji Mountain Base e entre pelo portão no alto da montanha. Fale com as pessoas e entre por este.

IRWAK SHRINE

Ao entrar, desacelere o tempo e rebata os disparos dos canhões. Abrindo a porta adiante, cruze a ponte de gelo ao lado e derreta o bloco da passagem em frente. Derreta os dois blocos de gelo sobre a balança, pegue as duas plantas pequenas e coloque-as na balança. Desenhe o círculo sobre elas e a balança será equilibrada. Desenhe o vento para empurrar a esfera de gelo até o botão e pegue a chave. Volte pela ponte de gelo e abra o portão. Derreta o gelo adiante e crie uma plataforma de água. No andar acima, vá para a esquerda e desenhe uma linha ligada à estátua do gato. Escale a parede, desacelere o tempo para rebater as balas de canhão e usar as plataformas giratórias.



Abra a porta adiante e desacelere o tempo para pular sobre as engrenagens – há um baú na plataforma acima destas. Chegando na área externa, você encontrará uma máquina fazendo neve. Exploda a parede ao lado, use o vento para ver uma combinação, depois derreta a manivela da máquina e desacelere o tempo para ver o giro dos discos. Acerte a manivela no momento em que o olho do primeiro disco ficar



na mesma posição da combinação que você viu, então repita o procedimento com os outros discos. Feito corretamente, você ganhará o poder do gelo – desenhe uma linha saindo do gelo até a aranha de fogo –, então volte para dentro da montanha.



Congele as demais aranhas para subir, depois congele as moléculas de água no corredor azulado. Você sairá em outra área externa, dê vida às árvores amaldiçoadas no caminho. Chegando ao corredor de fogo, desacelere o tempo para rebater as balas de canhão. Faça o mesmo no corredor seguinte e não pule sobre o chão de vidro.

CHEFE: KOTANECHIK

Use o Celestial Brush para fazer o mesmo desenho que seu parceiro de batalha. Rebata as esferas lançadas pelo inimigo e então ataque-o.



Pegue a chave no chão e fale com Okikurmi. Saia da plataforma e abra a porta das engrenagens adiante. Dispare os canhões próximos a você, depois congele o ar no meio do precipício, desacelere o tempo e avance rebatendo os tiros. Se destruiu os canhões do

outro lado, derreta as barras de gelo ao lado e use o vento para empurrar a esfera de gelo para dentro da sala. Congele as engrenagens e destrua o chão da plataforma à direita para obter a chave e abrir a porta ao lado. Feito isso, fale com Okikurmi.



CHEFE: TWIN DEVILS

Fique atento aos ataques dos inimigos e use os elementos ao seu redor para reagir conforme a situação. Quando uma das corujas ficar atordoada, use o ataque com o botão **A** junto a Okikurmi para disparar uma flecha e derrubar o inimigo. Aproveite o momento para atacá-lo.

Após a batalha, vá ao altar da região de Ezo Fuji Mountain Base e o navio congelado, Ark Yamato, ficará acessível.

EVENTOS

1. Em Shinshuu Plain, fale com o lenhador para ganhar o último jarro e leve-o para a lápide no lugar da entrada de Izayoi Shrine. Feito isso, fale com o lenhador novamente.

2. Em Kazejin Palace, na primeira área à direita do lago, fale com Fuse e os cachorros para enfrentá-los. Visite Pon Kotan e fale com o velho Issak. Fale com Kaipoku na entrada de Yoshipetai e vença a corrida contra ela.

3. Se derrotou a aranha gigante na região de Kamui, na caverna ao lado da colina próximo de Uepeker, visite este lugar e destrua todos os Rajou Gates. Feito isso, explore todas as regiões do game e fale com todas as pessoas.



ARK YAMATO

Fale com o espírito se quiser comprar algo e derrote novamente os chefes Nine Tails, Red Helmet, Yellow Spider, Orochi e The Plague. Vencendo-os, suba na plataforma central para a última batalha.

CHEFE: KING OF EVERLASTING DARKNESS

Você estará sem poderes e terá que acertar o inimigo para recuperá-los um de cada vez. A batalha se divide em diferentes etapas que testarão sua paciência. Conforme obtiver suas



habilidades, use-as para contornar as situações. Quando o inimigo escurecer o ambiente, desenhe o Sol e continue atacando. Após o final do game, salve seu progresso uma última vez e carregue este save para começar uma partida New Game +.

Importação de todos os consoles



Game Boy Micro



Xbox



acessórios



Novo XBOX 360 confira!



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

X-Men: PS2

The Official Game

Textos: Renan Rodriguez
Mapas: Carlos Filizola

A mim, meus X-Men!

SUCESSO NOS QUADRINHOS e recentemente nas telonas de Hollywood, os filhos do átomo invadem o mundo dos games mais uma vez. Prepare sua telecinese e acompanhe todos os detalhes de nosso guia.



COMANDOS (WOLVERINE):

START Pausa o game e acessa o menu

L2 Recupera energia

L1 Defesa



R2 Super fúria

R1 Defesa

▲ Ataque forte

○ Comandos fraco

⊙ Ataque rápido com seqüência

⊗ Pula

AD Câmera

AE Movimenta o jogador

COMANDOS (ICEMAN):

START Pausa o game e acessa o menu



R2 Manobra 180°

R1 Diminuição de velocidade

▲ Parede de gelo

○ Hailstorm

⊙ Ice Beam

⊗ Super velocidade

AD Câmera

AE Movimenta o jogador

COMANDOS (NIGHTCRAWLER):

START Pausa o game e acessa o menu

L2 Recupera energia

L1 Mira o ataque



○ + ⊙ ou ⊙: Teletransporte ataque

L1 + ⊙ ou ⊙: Ataque frontal veloz

R2 Super fúria

R1 Defesa

▲ Seqüência de chutes

○ Teletransporte para trás do inimigo

⊙ Soco forte

⊗ Pula

AD Câmera

AE Movimenta o jogador

CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS

Os personagens principais possuem cinco atributos de evolução: energia, força, defesa, cura rápida e resistência. Cada qual possui cinco pontos para cada herói. Você ganhará esses pontos no final de cada missão, sendo que a quantidade adquirida refere-se à desenvoltura que você teve na fase.

Wolverine

Health – Aumento da energia vital do personagem Wolverine.

Strength – Mais força de ataque.

Blocking – Aumento de defesa.

Healing Factor – Cura rápida.

Fury – Mais potência no ataque Fury (⊗).

Iceman

Health – Aumento da energia vital do personagem Homem de Gelo.

Ice Beam – Mais potência no ataque da magia Ice Beam.

Hailstorm – Mais potência no ataque da magia Hailstorm.

Ice Healing – Cura rápida.

Balance – Aumento na resistência.

Nightcrawler

Health – Aumento da energia vital do personagem Nightcrawler.

Brawling – Mais potência na força de ataque.

Precision – Maior precisão do salto de Nightcrawler.

Relocation – Maior força nos ataques quando usado o teletransporte.

Shadow Aura – Cura rápida.

Legenda dos mapas:



Missão 1

Local: Lady Liberty

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine ainda está lamentando a morte de Jean Grey. Ele sente uma horrível angústia, mas nada alivia seus problemas, a não ser uma boa briga.



Comece o jogo enfrentando o terrível Dentes de Sabre, o maior inimigo de Wolverine. Oriente-se pelos tutoriais que vão aparecer na tela, eles servirão para instruí-lo e prepará-lo para o duelo. Atraia o inimigo para a beirada do prédio para empurrá-lo. Feito isso, encha sua energia vital pressionando e segurando **[B]** até o talo, veja uma rápida animação. Siga eliminando os inimigos até se encontrar de novo com Dentes de Sabre. Para derrotá-lo, é simples: vá para cima dele sem medo desferindo uma seqüência de socos e quando ele atacar, pressione **[B]** para se defender. Uma boa dica: espere que a barrinha amarela no canto da tela cresça para que você consiga ativar seu Fury Mode (pressionando **[B]**) e derrote de uma vez este mutante chato. Veja a animação.

Missão 2

Local: Liberty Island

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman é obrigado a seguir para uma missão no Danger Room. Cyclops se machuca e com muita decepção não poderá representar o papel de líder do time.



Você jogará com o poderoso Iceman para aprender os seus golpes e movimentos. Pressione **[X]** e deslize com velocidade sobre o gelo.

Pressione **[B]** para diminuir a velocidade. Pressione **[B]** para dar uma manobra de 180°.

Esta missão é muito simples. Haverá grandes círculos azuis espalhados pela cidade, oriente-se pelo radar, atravesse-os pelo meio para ver uma animação e passar para a próxima parte. Seja rápido para apagar o fogo dos navio pressionando **[B]**. Prepare-se, pois alguns inimigos vão aparecer para tirar o seu sossego, destrua-os com o raio de gelo luminoso pressionando **[B]**. Nos últimos três inimigos que aparecerem, use **[B]** + **[B]** para aniquilá-los.

Missão 3

Local: Alkali Lake

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler e o resto dos X-Men estão seguindo para Alkali Lake. As partes de Stryker e do Cérebro deverão ser restauradas. Os corações dos X-Men sentem pontadas quando eles se aproximam do local da morte de Jean Grey.



Com Nightcrawler, o mutante das sombras, siga adiante, atravesse alguns obstáculos, passe por algumas plataformas no início da fase e quando estiver em cima dos canos azuis, note que aparecerá uma informação na tela, essa informação diz que Nightcrawler ganhou uma nova habilidade, é o Teletransporte. A partir deste momento, aparecerão na tela alguns pontos azuis pelo seu caminho, eles são os locais para onde Nightcrawler poderá se teletransportar, para usar essa habilidade é bem simples, basta apertar e pressionar o botão **[B]**. Siga pelos canos e faça toda a volta por eles, faça mais ou menos um trajeto em

formato de um "U" para encontrar um computador ao final. Ele estará bem do lado de onde você entrou, mas você terá que dar a volta para chegar nele. Pressione e segure **[B]** para usar o computador, entre na sala e derrote todos os inimigos. Quando os inimigos pararem de aparecer, pressione e segure **[B]** para Nightcrawler usar sua nova habilidade de sombra e recupera a energia. Agora, siga para o computador, acione-o da mesma forma que usou o computador para entrar nessa sala e siga pelo corredor até encontrar alguns inimigos. Pressione **[B]** + **[B]** para se teletransportar atrás dos inimigos e logo em seguida, pressione **[B]** ou **[B]** para derrotá-los. Acione outro computador que ficará liberado.

Missão 4



Local: Generator

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler está se movendo furtivamente rumo às ruínas da Alkali Base. Os outros X-Men estão seguindo para incapacitar as defesas automatizadas, mas a caminho de lá, eles descobrem um acampamento inimigo.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Em cima dos canos no início da fase, antes da primeira curva.
- 2) No início do salão, ande por cima do cano, teletransporte-se para o corrimão, olhe para baixo e pule para o item 2
- 3) No salão, procure um corrimão com um inimigo. O item estará próximo à porta.
- 4) Próximo à porta que você deverá abrir para continuar a fase.

5) A partir do item 4, há um pequeno cano à direita (se você estiver olhando para porta). Suba no cano até encontrar um corrimão para encontrar o item.

Weapon X File

Passa pela porta onde estará o painel de controle principal. Estará próximo do fim da sala.

Use a habilidade de teletransporte, se oriente pelo radar para andar por mais algumas plataformas e encontrar um painel de controle. Acesse-o, passe para a sala liberada, mate todos os inimigos que tentarão atrapalhar sua jornada e mexa em outro computador. Feito isso, desça

pelo local liberado, derrote mais alguns inimigos e siga os dois pontos brancos no radar para encontrar dois painéis de controle e desativar dois geradores de energia. Agora, é só seguir para o túnel de acesso A7, derrotar mais alguns mutantes que aparecerão e, ao final do túnel, acionar mais um computador que está localizado à esquerda da porta de saída.

Missão 5

Local: Alkali lab

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine está indo ao local em que seus antigos pesadelos retornam à sua cabeça. Lá é onde toda a perturbação do herói começou. Agora, com mais vontade do que nunca, ele começará uma luta contra a sua própria mente para tentar se livrar de vez dessa angústia.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Imediatamente à direita da sua

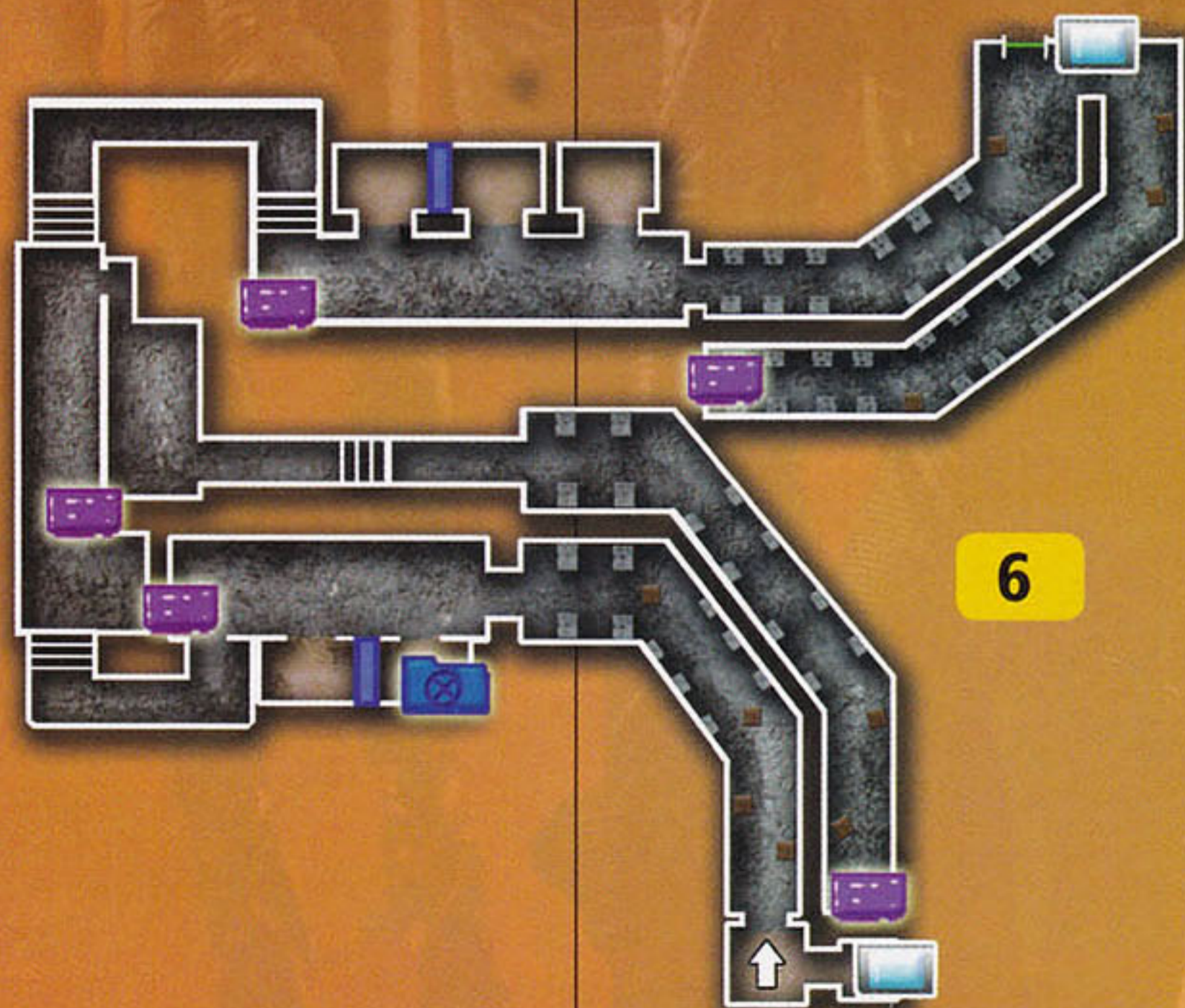
- posição inicial, no canto da parede.
- Na mesma parede do item 1, porém no outro canto.
 - Este só irá aparecer se você destruir o transformador 1 que fica perto da cabeça da Sentinela.
 - Mesma localização do item três, mas só aparecerá se você destruir o transformador número 2.
 - Mesma localização dos itens 3 e 4. Só irá aparecer após a destruição do transformador número 3.

Weapon X File

Imediatamente à esquerda da sua posição inicial, paralelo ao Sentinel Tech 1.



Nesta missão, há quatro geradores de energia que estão sendo protegidos por um campo elétrico. O seu objetivo é destruí-los. Muitos inimigos vão aparecer, mas você não está sozinho nesta jornada. A bela Storm aparecerá para lhe ajudar. Faça o seguinte esquema: fique eliminando os inimigos para que Storm entre em ação e desative o campo elétrico do primeiro gerador. Rapidamente, corra para o gerador que foi desativado e o destrua. Repita a ação mais três vezes, destrua tudo e complete a missão. Veja a animação.



Missão 6

Local: Holding Pens

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine se torna o caçador. Milagrosamente, a senhora Deathstrike sobreviveu à última batalha e agora está à solta para se vingar. Depois de raptarem Storm, ela dá uma ordem para os seus homens eliminarem Wolverine de uma vez por todas, custe o que custar.

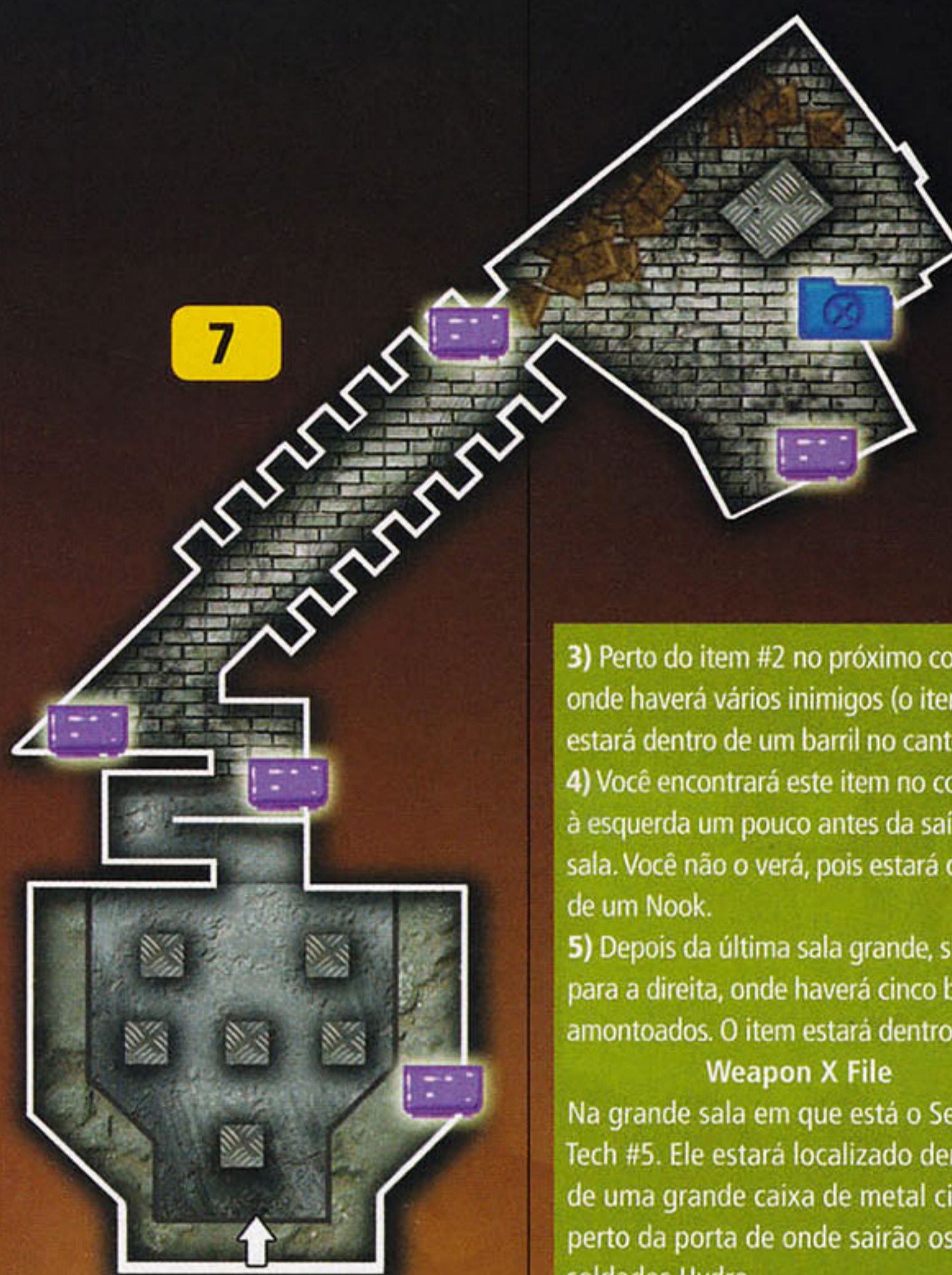
CHECKLIST

Sentinel Tech

- Ao final do Holding Pen 1, dentro de uma caixa de madeira.
- Perto das janelas em uma caixa de madeira no topo das escadas, depois do Holding Pen 1.
- Passa pela porta perto das janelas (as mesmas onde se localiza o item 2). Desça as escadas para o Security Tunnel 1 (um novo objetivo aparecerá). Derrote os soldados Hydra. O item estará no final do corredor.
- No começo do Holding Pen 2, onde há um barril de metal e três caixas de madeira.
- Antes de destruir o painel de acesso e terminar a fase, haverá uma porta ao lado do painel. Passe por ela, elimine os soldados e, no final da sala, você encontrará o item.

Weapon X File

No Holding Pen 1. Lá dentro, passe pela primeira porta à esquerda. Você encontrará uma parede rachada, destrua-a, passe por ela, elimine três soldados e você encontrará o item no final da sala.



Saia devastando os inimigos com as suas poderosas garras, oriente-se pelo radar para chegar a um computador que controla o acesso de portas do local. Destrua-o com pancadas para que a porta se abra. Feito isso, passe pela porta que se abriu. No corredor, elimine uma renca de inimigos e, ao final, destrua mais um computador para a missão se completar. Veja a animação.

Missão 7

Local: Testing Chamber

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine continua a sua perseguição inexorável por Lady Deathstrike. Encarregado também de resgatar Storm, o progresso é muito difícil, ainda mais quando milhares de soldados Hydra estão encarregados de eliminá-los, essa vai ser uma longa jornada.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- Imediatamente à sua direita, atrás de dois barris de metal e de uma caixa de madeira.
- Depois da câmara de testes, haverá alguns barris de metal próximos de um grande "X" (o item estará em um dos barris).

- Perto do item #2 no próximo corredor, onde haverá vários inimigos (o item estará dentro de um barril no canto).
- Você encontrará este item no corredor à esquerda um pouco antes da saída da sala. Você não o verá, pois estará dentro de um Nook.
- Depois da última sala grande, siga para a direita, onde haverá cinco barris amontoados. O item estará dentro dele.

Weapon X File

Na grande sala em que está o Sentinel Tech #5. Ele estará localizado dentro de uma grande caixa de metal cinza, perto da porta de onde sairão os soldados Hydra.

Uma armadilha foi armada e você caiu nela como um patinho! Dentro de uma sala trancada a sete chaves, cheia de armadilhas, você ainda terá que enfrentar diversos inimigos de várias categorias. O objetivo neste local é manter-se vivo. A cada bloco de inimigos que derrotar, uma nova armadilha aparecerá (chamas ou gaiolas), destrua todos os inimigos para que a porta se abra. Passe por ela, dê a volta no local, elimine mais inimigos, passe pelo corredor, destrua a metralhadora se esquivando dos seus tiros usando como proteção as escondendo-se dos seus tiros pelas muretas que inimigos, passe pelo corredor, destrua a metralhadora ntrar dois painéis tela, muretas do local. Uma nova armadilha vai se suceder o prendendo novamente. Faça o mesmo esquema, elimine todos para passar desta missão. Veja uma animação.

Missão 8

Local: Hangar

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine está confuso com sua própria mente. Ele sente que Storm está cada vez mais próxima e ainda mais porque está mais fácil interceptá-la. Os gritos de sua amiga chegam a

ensurdecer Wolverine, deixando-o desaperado e mais confiante em seu resgate.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Imediatamente à sua esquerda, seguindo a parede.
- 2, 3 e 4) Antes de entrar na tempestade, vire para a direita e prossiga por um grande corredor. O número 2 estará à direita, logo ao entrar na sala. O 3 estará escondido no lado direito bem atrás de um grande pilar. Ele é difícil de enxergar, aconselhamos usar a câmera. O 4 estará à esquerda, bem no final da sala.

IMPORTANTE

Você terá que coletar os itens de 1 a 4 antes de entrar no furacão para enfrentar Lady Deathstrike.

- 5) Próximo do fundo da tela, conforme você entra no furacão embaixo de um tanque de oxigênio. A tempestade o derrubará se você chegar muito perto. Tente acertá-lo para abri-lo. Voe pela tempestade e depois volte para a mesma posição de antes.

Weapon X File

Assim que você entrar no furacão e for jogado ao chão, este será seu norte. O item estará debaixo de um tanque de oxigênio.



O verdadeiro duelo está prestes a acontecer. Até que enfim você travará uma batalha de gente grande com Hydra. Para vencê-la, faça o seguinte esquema: defenda-se dos golpes dela e note que a garotinha só tem três tipos de ataques para oferecer, então quando ela desferir seus únicos três ataques, parta para cima dela sem dó, com combos, ataque Fury e tudo mais que tiver na manga. Ataque com o **Q**, pois é o mais forte dos golpes. Tem mais uma coisa com que você deve se preocupar: não seja encurralado nos cantos por causa do furacão que envolve o local. Se isso acontecer, você será arremessado para longe e perderá um pouco da sua energia vital. Acabe com ela e veja uma animação.

Missão 9

Local: Launching Bay

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler e Colossus se

aproximam do Dark Cérebro, o coração da Base de Alkali. Eles descobrirão logo que os objetos roubados que procuram não estão mais lá.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Bem à sua frente, quando você inicia a fase.
- 2) Dentro da sala circular do gerador. No corrimão do lado de fora da sala. Desça pelo caminho até o corrimão para coletá-lo.
- 3) A partir do item 2, continue se teletransportando até o próximo grande corrimão.
- 4) A partir do item 2, siga para o lado oposto ao do item 3. Estará no primeiro cano.
- 5) Na passagem no topo da sala central, perto do Security Override Panel. Teletransporte-se pelas passagens que o item estará a dois corrimãos dali.

Weapon X File

Na passagem, ao centro da sala principal, ao final da passagem.



Siga adiante até o local sinalizado em branco no seu radar, mexa no painel de controle e uma porta vai se abrir e Colossus vai sair dela. Nessa parte você terá que fazer o seguinte: no local haverá quatro painéis de controle e você terá que acionar os quatro. Depois que você ligar todos, a força que esta protegendo os quatro geradores vai ser liberada. Agora a coisa complica um pouco, dezenas de inimigos vão aparecer para atrapalhar sua jornada e tentarão eliminar o seu amigo Colossus. Fique atento, volte e proteja seu amigo dos inimigos. Depois de completar essa cansativa tarefa de eliminar uma leva de inimigos, o seu amigo Colossus vai dar um poderoso soco no gerador destruindo-o. O que acabou de acontecer vai se repetir por mais quatro vezes, é só fazer o mesmo esquema para destruir todos inimigos e todos geradores.

Missão 10

Local: Dark Cérebro

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler é visitado por uma estranha aparição de Jason Stryker. Depois de ser abandonado por Nightcrawler prestes da morte, Jason começará atormentar o guerreiro das sombras em sua jornada, o que não é nada bom para um super herói

que tem um objetivo muito sério pela frente.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Diretamente acima da sua posição inicial, na plataforma.
- 2, 3 e 4) Na mesma seqüência de plataformas onde estará o item 1.
- 5) Logo abaixo da plataforma onde você começou, no chão.

Weapon X File

No meio da sala, no chão. Bem abaixo da plataforma onde você começou.



Agora o bicho pega, fique atento! Você terá que usar o teletransporte para fugir dos poderosos ataques dos inimigos robôs e sempre que possível, pressione **Q** + **Q** para colocar alguns explosivos nas costas do inimigo robô. Essa tarefa parece difícil, mas não é. Você apenas tem que tomar cuidado com os ataques desses robôs, pois se você for atingido, sofrerá danos pesados. Sempre que sua energia estiver caindo muito, lembre-se:

fuja para um canto isolado, sem inimigos e use o poder de Nightcrawler para carregá-la (**Q**). Nesta missão, você tem apenas que destruir os robôs para completá-la, faça o esquema descrito acima que você passará rapidinho.

Missão 11

Local: Fission Plant

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman recebe a sua primeira missão solo. O Professor Xavier percebe as suas ótimas habilidades e suas vestimenta e deduz que ele é o ideal para essa missão. Mas a ansiedade dele cresce e isso pode atrapalhar um pouco nessa complicada tarefa.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Bem atrás de você no início da fase, em um pequeno enclave ao fundo de um edifício.
- 2) A partir do item 1, continue seguindo na direção da linhas de energia. O item estará ao fundo da linha de energia que estará no meio da ilha.
- 3) Abaixo da ponte, entre dois pilares de concreto.
- 4) Em cima do farol.
- 5) Entre dois edifícios bem pequenos, próximo da ponte.



Weapon X File

Entre as duas grandes chaminés.

Agora sua batalha será contra o "homem de fogo", ele é um pouco chatinho e dá um certo trabalho para Iceman. Primeiro de tudo, apague as chamas dos edifícios e fique atento, pois ele soltará mísseis contra as torres. Quando ele fizer isso, proteja-as. Não tente apagar todas as chamas de uma vez, pois o homem de fogo soltará muitos mísseis de uma vez só e você não dará conta de protegê-la dos ataques do inimigo. A melhor coisa a fazer é apagar uma ou duas chamas e proteger a torre dos mísseis. Você terá que contar também com uma boa mira. Faça esse esquema com calma que você vai conseguir passar, apenas não seja precipitado. Você pode precisar de alguns "restart mission" aqui, mas com um pouquinho de insistência, você se livra desse inimigo chato.

Missão 12

Local: Coolant Tunnels

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman é forçado a lutar contra Pyro. Há pouco tempo, eles eram bons companheiros. Pyro está tentando levar Iceman para o caminho do mal, mas o herói não pode decepcionar no começo de sua nova jornada, ainda mais por ele estar sendo observado por Xavier.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) No meio das duas barras verticais, antes de você entrar na área do Coolant Pipe.
- 2) Na área do Coolant Pipe. A partir da entrada siga para outra parede. Estará no canto superior esquerdo, perto de alguns canos.
- 3) Dentro dos túneis da área Coolant Pipe. Estará entre duas armadilhas elétricas móveis. As armadilhas irão mantê-lo próximo ao chão, mas o item estará no meio. Diminua a velocidade e suba para pegá-lo.
- 4) Atrás da plataforma caída na área do anteparo. A plataforma estará localizada à direita.
- 5) Logo após a área do anteparo, quando o timer começa. Assim que você entrar no túnel, estará à esquerda da segunda barra vertical do lado esquerdo.

Weapon X File

No túnel depois da área do anteparo. Está entre duas cercas elétricas não-móveis. O item está perto do fundo dessas duas cercas.



Novamente com Iceman, siga adiante desviando dos lugares que aparecerão pelo seu caminho e fique matando todos os inimigos. Chegará um momento em que você verá uma animação. Note que no local haverá algumas naves com vazamentos, portanto, você já sabe o que fazer, né? Use o poder de Iceman para consertá-los. Novamente, desvie de alguns obstáculos e mate alguns inimigos para ver mais uma animação. Neste novo local, haverá alguns canos azuis. Primeiro congele-os e depois quebre-os. A única coisa com que você tem que se preocupar é não deixar que a porta se aqueça, senão é "game over". Muito cuidado! Agora você terá que ficar de olhos bem abertos, pois, após completar a missão de destruir os canos, aparecerá um contador na tela e você terá apenas um minuto para dar o fora do local. Ao sair, você completará a missão.

Missão 13

Local: Fire Serpent

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman salvou o reator mais uma vez. Agora haverá um confronto final entre ele e Pyro. Ambos elevam seus poderes ao limite, pois essa batalha decidirá o futuro de Iceman.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Perto do topo da linha de força que está diretamente à sua esquerda no início da fase.
- 2) Em frente ao prédio por onde você entrou/saiu da fase Coolant Tunnels, no meio do ar.
- 3- Do lado direito do prédio onde Pyro está.
- 4) Atrás da Fire Serpent, no topo de uma bomba d'água.
- 5) Perto do edifício com uma abóbada. No sentido da água.

Weapon X File

No topo de um edifício grande, exatamente atrás de você, no início da fase.



Esta missão se resume em apenas eliminar um inimigo. Só que esse inimigo é uma serpente gigante, e a "mocinha" ficará soltando bolas de fogo pela boca. Mas não fique preocupado, não. Ela não é nada difícil de eliminar e não tem nenhuma manha. É só ficar atacando sem parar, disparando todos os poderes que Iceman possui. Os ataques terão que ser todos desferidos em sua cabeça. Após derrotar o inimigo, veja uma animação e prepare-se para a próxima missão.

Missão 14

Local: Brooklyn Bridge

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler e Storm viajam para Brooklyn Bridge para parar uma quadrilha de mutantes revoltados. Os X-Men descobrirão logo que o verdadeiro líder desta gangue que os aborrece é apenas um homem. Quem será?

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Bem atrás de onde você começa a fase, em Scaffolding.
- 2) Em cima dos canos, na parte central da ponte, bem próximo do Weapon X File e do item 1.
- 3) Ande pela parte de cima da ponte (no centro), estará na metade da fase.
- 4) Bem próximo do item 3, no topo de um poste de luz (se você estiver olhando para onde está o Weapon X File, estará à esquerda).
- 5) Bem no fim da fase, em um cano. Ao lado esquerdo, se você estiver olhando para o final, que é onde estão os clones do Multiple Man.

Weapon X File

A partir do Sentinel Tech 1, estará no topo da parte central da ponte, ao final da ponte.

Fique esperto, pois esta décima quarta missão já começa na pura adrenalina. Primeiramente, você terá que matar dezenas de inimigos que virão lhe atacar. Feito isso, prepare-se, pois o local estará infestado de bombas e você terá que desarmá-las antes que o tempo se esgote. As bombas estarão marcadas por sinais brancos no radar, tome muito cuidado com os inimigos que vão aparecer. Elimine todos e desarme as bombas usando o teletransporte para completar a missão. Veja a animação.

Missão 15

Local: Multiple Man

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler vai encontrar com Multiple Man em um local perto da construção da Brooklyn Bridge. Agora o que vai acontecer com eles ninguém poderá dizer, só você. Descubra o que acontecerá neste encontro alucinante.


CHECKLIST

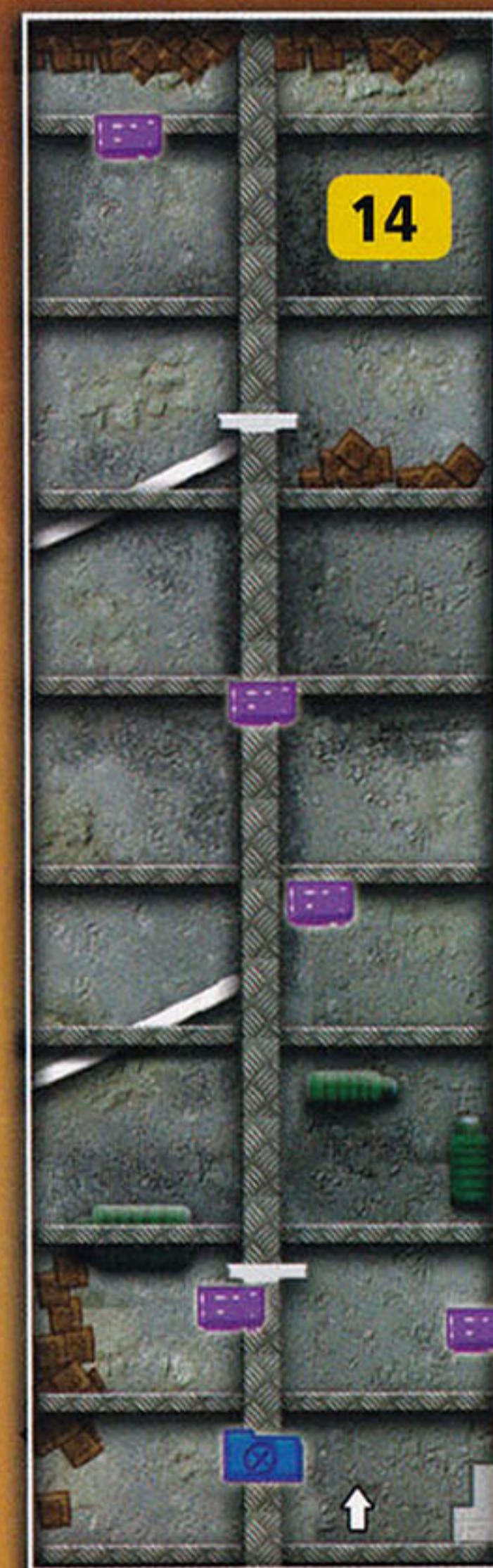
Sentinel Tech

- 1) Bem acima de você, em um poste, no início da fase.
- 2) À sua direita, bem no começo da fase.
- 3) Atrás de você. A partir do item 2, no meio da parede externa.
- 4) Para a sua direita, em um canto no início da fase. É o barril de metal oposto ao qual estará o Weapon X File.
- 5) Perto do Weapon X File, perto da parede.

Weapon X File

No início da fase, siga em frente, vire à esquerda. O item estará em cima de um grande barril perto do canto.

Agora sua batalha será contra Multiple Man, um mutante um pouco complicado pois ele é bastante forte e poderoso (pelo menos nos desenhos!). Use o botão  para atacá-lo, quando ele contra-atacar, desapareça e golpeie-o



pelas costas desse chato inimigo. Redobre a atenção também, pois os seus ataques são poderosos e ele também tem, como diz o próprio nome, o poder de se multiplicar. Quando ele aplicar esse poder, fique fugindo, correndo pela plataforma até que ele volte ao normal, não tente atacá-lo nesse momento. Fique no mesmo esquema e quando a barra do inimigo estiver mais ou menos pela metade, fuja e procure um lugar calmo para recarregar a energia, pois ele ficará um pouco mais forte. Continue no mesmo esquema para derrotá-lo e veja uma animação.

Missão 16

Local: Castle Gatehouse

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine encontra Lady Deathstrike a caminho do Japão.

Ela viajou para um castelo misterioso e antigo da época dos samurais e depois chegará à floresta.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) À esquerda da primeira sala próxima à escada, atrás de uma barreira quebrável.
- 2) Diretamente à sua frente, no início da fase. Dentro de uma área cercada, porém destrutível.
- 3) Na parede oposta à do item 1, próximo das escadas.
- 4) Ao final da gatehouse, na abertura (próximo do ponto de teletransporte dos soldados Hydra).
- 5) Na gatehouse, na parede paralela àquela onde você pegará o Weapon X File, dentro de uma gaveta de madeira.

Weapon X File

Na gatehouse, dentro de um contêiner de madeira ao final das salas.



Esta fase é bem simples e objetiva, mas é um pouquinho chata. Você terá que eliminar mais ou menos uns cinquenta inimigos. Note que eles surgirão dos portais laterais. Após eliminar todos, um portão se abrirá. A única preocupação que você deve ter aqui é com sua energia, pois são muitos, mas muitos inimigos e haverá momentos em que eles atacarão em massa. Sempre que tiver um intervalo, corra para um dos

cantos da plataforma (longe dos portais) e recarregue a sua energia. Depois de entrar no portão liberado, siga pelo corredor matando mais alguns inimigos até o final, mas durante o trajeto, tome cuidado, pois haverá uns quadrados no chão que, caso você pise, serão incendiados automaticamente.

Missão 17

Local: Zen Garden

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine destruiu a primeira linha de defesa de Hydra perto do castelo. Ao alcançar o portão principal, ele fará uma viagem pelo Zen Garden que é provavelmente mais tranquilo do que o lugar onde ele se encontra agora.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Ao longo da parede que estará ao norte. Atrás de um bambu.
- 2) Dentro do primeiro Teleport Nexus.
- 3) À esquerda do jardim logo após o primeiro Teleport Nexus, atrás de

algumas pedras e arbustos.

4) No jardim do segundo Teleport Nexus, no canto da sala próximo às escadas. No canto oposto.

5) Ao fim do corredor final, na abertura onde os Wind Soldiers o atacarão.

Weapon X File

Dentro do jardim onde estará o segundo Teleport Nexus. Entre e siga para o norte. O item estará em uma área com 4 ou 5 pedras.

Primeiro, mate todos inimigos no jardim e siga adiante atravessando um portão que vai se abrir. Agora, nesta próxima parte, o esquema é o seguinte: note que, no local, haverá um portão com oito pilares, nos quais haverá oito pequenos painéis de controle. Já sabe, né? Você terá que quebrar os oito para liberar passagem para a próxima plataforma. Mas não pense que é só isso. A cada painel estourado, uma proteção de raios ficará em torno do portal e vários inimigos aparecerão. Então elimine todos, espere a proteção sair e repita a ação até conseguir destruir todos os pilares. Na próxima plataforma, você terá que fazer a mesma coisa, mas redo-



17

bre a atenção, pois nesse local terá mais portais de inimigos e eles são bem mais chatos e difíceis. Após passar por mais esta parte, suba as escadas, mate uns inimigos durante o trajeto, siga adiante e, quando chegar ao final da passarela, veja uma animação. Elimine facilmente os três ninjas que protegerão a porta de saída e veja mais uma animação.

Missão 18

Local: Warrior's Dojo

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine penetrou no interior do castelo e se achou no direito de entrar no meio do Warrior's Dojo. Isso significa que ele terá que lutar contra a elite das unidades de Hydra, que treinam com muita dedicação e estão prontos para tirar o posto de herói de Wolverine.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1 e 2) Nos cantos do Dojo, não é muito difícil de encontrar.
- 3 e 4) Atrás dos pilares de madeira, próximo ao meio da parede.
- 5) Bem no meio da sala. Facinho, né?

Weapon X File

No único canto onde não haverá nenhum Sentinel Tech.



Esta é uma missão do tipo objetiva e chata. Você terá que enfrentar uns quarenta guerreiros bem armados. Já de saída, destrua o grande painel que controla alguns portais de onde saem os inimigos. Feito isso, você notará que houve uma redução de inimigos, aproveite para encher a sua energia vital e depois saia na porrada com os que restaram para passar de missão. Veja a animação.

Missão 19

Local: Lady Deathstrike

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine está se aproximando cada vez mais do seu objetivo, ou seja, o fim dos seus problemas. Lady Deathstrike é finalmente abatida. Mas não pense que será fácil, pois ela lutará bravamente para se vingar das lutas perdidas.

CHECKLIST

Sentinel Tech

Nota: é melhor coletar os itens antes de lutar com a Lady Deathstrike.

- 1) À esquerda das escadas, em um canto no térreo.
- 2 e 3) A partir de onde você pegou o item 1, siga quebrando as armaduras. Depois de duas ou três a partir do item 1, você finalmente os encontrará em duas armaduras consecutivas.
- 4) Suba as escadas e vá para a esquerda. Assim que o ângulo de câmera mudar, vire e siga para a direita até o limite do pequeno jardim. Você não poderá enxergar o item, mas o encontrará através de um barulho.
- 5) Suba as escadas e vá para a direita. Estará no canto, é difícil de achar, mas você ouvirá um barulho.

Weapon X File

No andar abaixo, em um canto perto do Sentinel Tech 2 ou 3.



Sua inimiga Hydra está de volta! Muito enfurecida, ela tentará acabar com a sua raça, tome cuidado! O esquema para derrotá-la mudou um pouco, mas a sua seqüência de golpes continua a mesma de três ataques. Você já a enfrentou antes e, portanto, conhece o seu ponto fraco. O único empecilho será quando a barra de energia vital de Hydra estiver pela metade; pois quando isso acontecer, ela fugirá e muitos guerreiros aparecerão para derrotá-la. Acabe com todos e use o Fury para mandá-la para o espaço de uma vez. Veja a animação.

Missão 20

Local: Silver Samurai

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine está em frente do mestre do castelo, Silver Samurai. Antes da briga, o samurai lhe revela um segredo que pode salvar tudo quanto é tipo de mutante. Mas para revelar esse segredo para os outros X-Men, ele terá que lutar bravamente contra esse samurai gandalfão.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1, 2, 3, 4 e 5) Espalhados pela fase

em cada canto da sala.

Weapon X File

No canto da arena, atrás da pira de fogo.

Silver Samurai irá com tudo para cima de você. Arme suas garras e enfrente-o com bravura. Defender os golpes desse gigante não é uma boa idéia. Ajuda um pouco, mas logo ele desarma sua defesa com a enorme espada e você fica vulnerável ao golpe que, se lhe atingir frontalmente, irá causar grandes danos. Uma boa saída é usar a esquiva bem na hora que o samurai atacar. Isso vai deixá-lo sem defesa e, quando ele estiver virado de costas, ataque-o usando . Haverá momentos na batalha em que Silver Samurai desaparecerá e enviará alguns subordinados para atacá-lo. Acabe com esses babacas e depois destrua o grande guerreiro usando a esquiva. Veja a animação.

Missão 21

Local: Kowloon Highway

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman terá outra chance para ser um sócio da linha dianteira do X-Men. Ele está a milhas da localização da missão, mas pode se tornar a única esperança dos mutantes de alcançar o objetivo antes das Sentinelas chegarem.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) Na primeira grande área ao lado direito, perto do sinal verde.
- 2) Dentro do segundo túnel no meio, bem atrás de um pilar.
- 3) Na segunda grande área, bem ao fim à esquerda. Há fogo escondendo o item, apague-o e colete o prêmio.
- 4) No lado esquerdo da terceira grande área, no meio, bem ao lado de um poste.
- 5) No túnel bem depois da terceira grande área, no meio do túnel perto da abertura.

Weapon X File

Logo antes do final da fase, em uma grande área. Para coletar, fique próximo ao chão.



Com Iceman, deslize pelos túneis e ruas em alta velocidade. Sua missão aqui é

apagar os incêndios que se alastram pela cidade em três minutos, portanto seja rápido. Pelo caminho, você topará com robôs. Para destruí-los, pressione + . Ao final, veja uma animação. Siga a Sentinela com toda a sua velocidade fazendo todo o caminho de volta – é pura adrenalina! Elimine os inimigos robôs que aparecerem, fique atento com os obstáculos e não perca de vista em hipótese alguma a Sentinela, pois você terá que eliminá-la. Concentre-se então em seu objetivo: destruir a Sentinela.

Missão 22

Local: Downtown Kowloon

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman batalhará contra Master Mold, mas a cidade está repleta de Sentinelas. Pouco disposto a abandonar os civis, o mutante terá que derrotar dezenas de robôs que estarão atacando a cidade e você com certeza não vai decepcionar.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1) No início, vá para esquerda e o item estará no canto dos edifícios.
- 2) A partir do início, siga em frente e entre na última estrada para a direita. Estará debaixo de um túnel de vidro perto dos edifícios.
- 3) A partir do item 2, siga pelo mesmo caminho. Virando à direita no fundo do edifício mais próximo da estrada, o item será encontrado.
- 4) No início da fase, vire à direita. Estará embaixo do túnel de vidro.
- 5) A partir do item 4, siga para dentro da grande área. O item estará no canto esquerdo do muro mais afastado.

Weapon X File

Bem em frente do ponto de partida, no chão próximo da primeira intersecção.



Esta missão é muito fácil, destrua quinze Sentinelas em dois minutos. As Sentinelas são ágeis e se escondem rapidamente quando há perigo de serem destruídas. Pare em algum local e arme uma estratégia para abatê-las. Quanto ao tempo, não se preocupe, pois a cada robô destruído, você o recupera.

Missão 23

Local: Giant Sentinel

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman regressa para o local do estrondo para reunir com os outros X-Men, mas ele descobre uma ameaça nova. Sentinelas gigantes estão rodeando e se espalhando pela cidade. Como ele já está acostumado com esse tipo de inimigo, terá que travar mais essa incrível batalha.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1, 2 e 3) À direita da estrada.
- 4) Abaixo da estrada, ao lado direito.
- 5) Abaixo da estrada, próximo do topo, quase no meio da fase.

Weapon X File

Na estrada, no meio da fase.

Esta missão é simples e muito divertida! Para completá-la com sucesso, você terá que perseguir oito gigantescas Sentinelas e impedir que elas cheguem ao final da avenida, pois se isso acontecer, é missão falida na certa. Os pontos fracos desses gigantes robôs estão nas costas e na frente. Esses pontos são de cor amarela e em cada Sentinela sempre terá três na frente e três atrás. Ataque-os e destrua-os para ver uma animação e completar mais uma missão.

Missão 24

Local: Master Mode Interior

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler se esquivava para não encarar o interior de Master Mold. Mas isso não é possível, pois Jason Striker o acha rapidamente. Nightcrawler terá que sair vivo desta batalha, pois ele é a única esperança de vitória dos X-Men.

CHECK LIST

Sentinel Tech

- 1) A partir do primeiro painel que precisa ser religado, continue pelo cano elétrico evitando as descargas. Estará no topo do cano.
- 2) Bem próximo ao segundo painel, em um poste de luz de onde você poderá pular.
- 3) Perto do Power Node 1. Siga para a sua direita.
- 4) Perto do Power Node 2, numa passagem que fica próxima aos canos que o levam para o Power Node 3.

Weapon X File

A partir do Power Node 1, suba para o grande cano e de lá vá para o Power Node 2. Escale o poste vertical até o seu topo. O item estará lá.



Vá se teletransportando até o túnel para ver uma animação. Agora siga se pendurando, ou melhor, se teletransportando pelos tubos e conecte os fios de dois painéis de controles que estarão sendo identificados por um sinal branco no radar. Haverá locais em que ondas de energia elétrica passarão sucessivamente, tome cuidado! Atraia os pequenos robôs para perto da grande Sentinela. Quando os robózinhos dispararem laser, esquive-se, assim os raios irão atingir a Sentinela maior e todos explodirão, menos você, é claro. Em duas plataformas diferentes, desative mais dois painéis para que o túnel se abra. Passe por ele e veja uma animação. Guiando-se pelo radar, ache os três Power Nodes (grandes esferas brilhantes) e destrua-os. Faça o mesmo esquema que você fez há pouco. Atraia os robôs para perto do seu objetivo, esquive-se e depois espere a destruição. Ao seu lado, uma porta se abrirá, passe por ela e veja uma animação.

Missão 25

Local: Augmentation Room

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine entra no Mater Mold à procura de Dentes de Sabre. Ele vem atormentado por recordações enterradas profundamente nos vales escuros da mente. Wolverine fica tão perturbado que começa a destruir tudo em sua volta.

CHECKLIST

Sentinel Tech

1, 2, 3 e 4) Nos quatro cantos da própria sala.
5) Próximo à porta ao norte de onde você começa.

Weapon X File

Atrás da tina onde você cai durante a animação, no início da fase. A câmera o esconde de certa maneira, mas está ali.

Esta missão tem um objetivo simples, mas é bastante difícil. Uma porrada de demônios sairá de um tenebroso

sarcófago. Mostre que ninguém se mete com você rasgando todos com suas garras afiadas. Quando estiver cercado por esses bichos asquerosos, use o Fury e mande esses babacas para o inferno! Fim da missão. Veja uma animação.

Missão 26

Local: Master Mold Reactor

Personagem: Iceman

Prólogo: Iceman corre pelos canais e tubos do Master Mold. Ele tem que localizar o controle Node das Sentinelas e destruí-lo. Isso incapacitará toda a invasão das Sentinelas mundo a fora. Em todos os lugares, todos os mutantes estarão torcendo por ele.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1)** Em frente aos primeiros foguetes no meio da sala. Próximo do início da fase.
- 2)** Na primeira grande área do túnel perto do chão.
- 3)** Na segunda grande área do túnel, no ar.
- 4)** Como os itens 2 e 3, no meio da terceira grande área. Este túnel segue para a esquerda (os últimos dois viravam para a direita). O item estará quase no meio da curva.
- 5)** Dentro do centro do Master Mold, abaixo dos campos elétricos, próximo ao centro de controle, no lado oposto da entrada.

Weapon X File

Dentro do centro do Master Mold, no chão. No momento em que você entrar no reator, siga rapidamente para o fundo e colete-o.



Siga pelos inúmeros túneis desviando das bombas e inimigos. Você terá cinco minutos para completar este trajeto. Seja rápido e, ao final, você chegará em um local com cinco geradores de energia molecular. Pressione **[L]** para travar a mira em um dos cinco geradores moleculares e depois pressione **[R]** para explodi-lo. Repita a ação com os que sobraram e tome cuidado, pois alguns robôs estarão sobrevoando o local à procura de encrenca. Feito isso, você terá quinze minutos para abandonar a área, saia pelo corredor que se abriu para

finalizar esta missão. Veja a animação.

Missão 27

Local: Telepurgatory

Personagem: Nightcrawler

Prólogo: Nightcrawler também estará em missão dentro da câmara central do Master Mold. E sua missão vai ser derrotar a mente que controla tudo isso. A fé dele será testada para ele poder enfrentar esta missão e tomar a maior decisão da sua vida.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1 e 2)** Nos dois corrimãos opostos no meio da área, perto de alguns Guardian Crystals.
- 3)** Bem perto do item 1 no pequeno galho.
- 4)** Em um vale perto do item 2, procure por ali e você encontrará também o item 3.
- 5)** No canto oposto da mente de Jason Stryker. Perto do resto dos itens.

Weapon X File

Próximo da mente de Jason Stryker, em uma ilha isolada que tem um Guardian Crystal.



Siga os pontos brancos no radar e mate todos os demônios que aparecerem na sua frente. Para completar esta missão, destrua os cristais e mais três fontes de energia mutacional. Veja a animação.

Missão 28

A batalha final: Wolverine Vs. Dentes de Sabre

Personagem: Wolverine

Prólogo: Wolverine finalmente estará frente a frente com o seu arqui-rival: Dentes de Sabre. O ódio de ambos corre tão profundamente em suas veias que neste momento, nada poderá pará-los. Eles lutam bravamente sabendo que um deles terá um caminho óbvio... A morte. Lute com bravura, não decepcione os X-Men, destrua o seu nêmesis.

CHECKLIST

Sentinel Tech

- 1 e 2)** Em paredes opostas na primeira arena.

Um estará na parede da esquerda e o outro, na da direita.

3, 4 e 5) Nos lados leste, oeste e sul da segunda área onde você luta com o Dentes de Sabre.

Weapon X File

Diretamente ao norte de onde você chega na segunda arena.



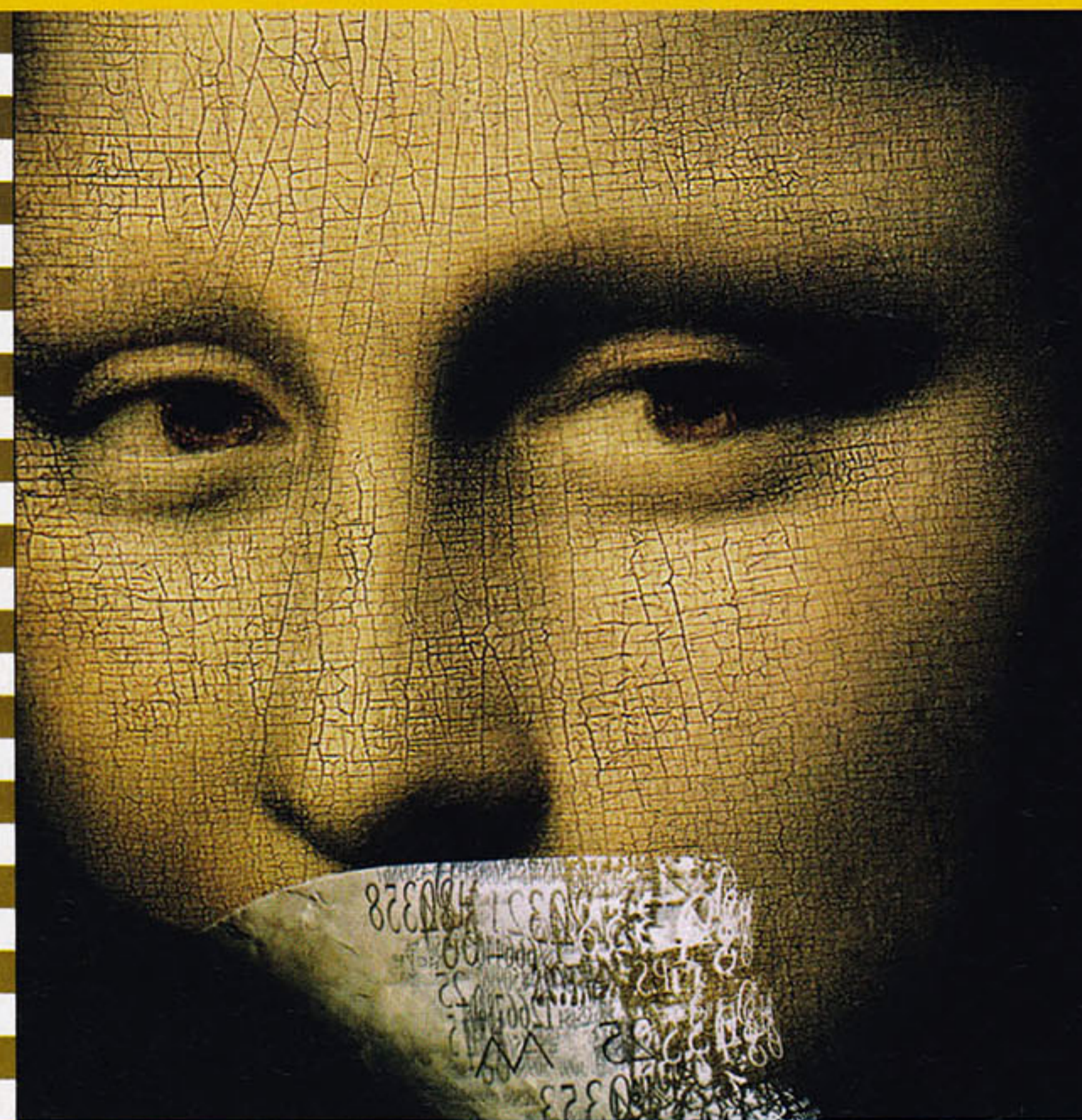
Vamos então para grande e tão esperada batalha do game. Aviso: Dentes de Sabre, está muito mais forte que nas batalhas anteriores, ele veio pra detonar. Você duelará com Sabre, esse duelo se dividirá em duas etapas, então vamos a ela.

Primeira etapa:

Trave uma batalha corpo a corpo desferindo combos até não poder mais. Use os ataques rápidos pressionando **[L]** e misture-os com combos pesados e poderosos pressionando **[R]**. Utilize sempre o modo Fury, ele será muito útil contra Dentes de Sabre, não esquecendo que os poderes de seu inimigo aumentaram. Agora ele também pode usar o Fury – você estará em apuros se for atingido por ele nesse momento. É fácil identificar quando Dentes de Sabre usará o Fury. Antes de acionar a sua fúria, ele dá um grito e depois suas mãos ficam em chamas. Daí, amiguinho, pé na tábua, fuja até que ele volte ao normal. Depois de socá-lo bastante e sua energia estiver pela metade, Sabre fugirá e uma animação vai rolar.

Segunda etapa:

Como no começo do game, Dentes de Sabre desmorona plataforma abaixo. Nesse instante, recarregue sua energia. Só tem um problema: enquanto você se recompõe, o monstro lá embaixo também se recupera. Após isso, pule plataforma abaixo. De novo, uma batalha corpo a corpo acontecerá. O problema é que agora, além de desviar dos golpes de Sabre, você vai ter que se preocupar com meteoros que cairão na plataforma. Faça o mesmo esquema e quando a energia do inimigo estiver pela metade, se prepare! O grandalhão vai ativar o seu Fury para sempre, o que você tem que fazer agora é desviar e atacá-lo quando o momento for oportuno e utilizar o seu Fury contra ele, ou seja, de igual para igual. Vai ser uma batalha difícil. Quando derrotá-lo, veja a animação final.



The Da Vinci Code

PS2

Mona Lisa que se cuide...

Por Henrique Sampaio

A THE COLLECTIVE, empresa responsável pelo game The Da Vinci Code, tomou certas liberdades artísticas para adaptar a famosa (e controversa) aventura do simbologista Robert Langdon. O resultado foi um jogo repleto de puzzles inéditos, que complementam os enigmas já presentes no livro, e o melhor: com elementos dos imortais adventures. Entre nesta

aventura e desvende o código! Aqui, você encontrará a resolução completa do jogo, porém não abordaremos a localização dos itens secretos. Entretanto, encontrá-los é uma tarefa fácil: em cada fase, existem de um a três itens secretos, que vão de réplicas das invenções de Da Vinci a moedas indicadas por um sinal próximo a sua localização.

LOUVRE MUSEUM



Analise todas as evidências do corpo de Saunière. Examine o cartão de Sophie e digite 454 no celular. Já no banheiro, pegue o sabonete na pia, combine-o com o dispositivo GPS e jogue-o pela janela. No anagrama, forme "The Mona Lisa".

Após a animação, prossiga até pegar a UV light na estante. Ilumine todos os símbolos à frente da Mona Lisa e substitua os códigos por: "DA VINCI PAINTED THOSE THAT KNEW BETWEEN BACCHUS AND URIEL LIES THE CLUE".

Pegue o anel no quadro superior, à frente do vaso do extenso corredor. Atenda a secretária eletrônica na sala de Saunière. Analise os objetos da mesa e use a UV light no mapa para localizar a área circulada. Verifique o duto de ventilação. Analise a próxima mesa e pegue a toalha. Na mesa de produtos químicos, misture os elementos da primeira, segunda e quarta garrafa, nesta ordem. Combine a mistura com a toalha e use no quadro sujo.

Passe pela sala da Mona Lisa e desça para a Nike Room. No painel com a Flor-de-liz, use o anel no orifício. Passe pelos guardas e saia do museu.

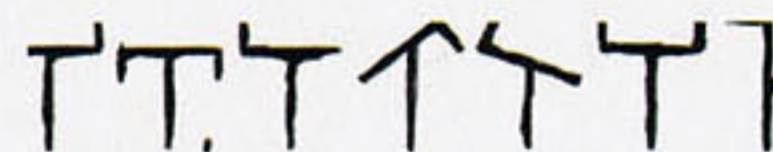
SAINT SULPICE

No quarto de Sandrine, analise a escrivãzinha e a freira no chão. Empurre a cama para achar um tabuleiro. Ignore-o. Vá para o balcony e pegue a lata verde de óleo e o cortador de aço. No ground floor, analise o interior da igreja, pegue a chave na pequena fonte em forma de concha, em uma das pilastras, e procure pelo mecanismo com a manivela no chão. Gire até aparecer a palavra "Aprilis" no lado esquerdo e o numeral "XI", no direito. Pegue a estátua na plataforma que surgir. Use o cortador de aço no cadeado da porta próxima à fonte. Analise o mecanismo ao lado do órgão e, no relógio, ajuste os ponteiros para 7h14. Pegue a plaqueta no instrumento.

De volta aos living quarters, verifique o dicionário de símbolos. No tabuleiro do quarto de Sandrine, forme a palavra "SION" na linha



central. Pegue a nova plaqueta. Abra o armário de Sandrine com a chave e pegue a segunda estátua. No interior da igreja, ponha a estátua "Jesus carregando a Cruz" no pilar VII e a outra no pilar XIV. Desça pelo novo compartimento. Empurre o túmulo e veja os símbolos. Abra as lamparinas e encaixe a placa copper side à esquerda e a bronze side à direita. Use a lata de óleo na válvula e acenda as lamparinas com os fósforos. Em seguida, no bloco com os símbolos, ative-os na seguinte ordem:



Retorne e fale com a irmã Margerite.

NORMANDY MANSION

Entre na saleta ao lado do canil e pegue o bife. Coloque-o no recipiente de comida dos cachorros e puxe o sino. Pule a janela dos fundos do quarto à direita, cuja porta está trancada. No cadeado, insira os números "132134", pegue a chave e saia. Ative o mecanismo para virar a ponte. Use a chave para entrar na mansão. Pegue a estátua de Aeneas no armário à esquerda e a estátua do cupido na sala de estar. Suba as escadas dos vitrais e use o anel na porta à esquerda. Na cômoda, use novamente o anel na gaveta com a placa da Flor-de-liz. Abra-a e pegue a estátua de Vulcan. Nas outras gavetas, encontre o poema. Na sala ao lado, pegue a estátua de Jupiter na caixinha vermelha. A resposta para o anagrama ao lado é:

"JUPITER IS ABOVE VULCAN
AENEAS IS BELOW MARS MARS IS
TO VULCAN RIGHT".

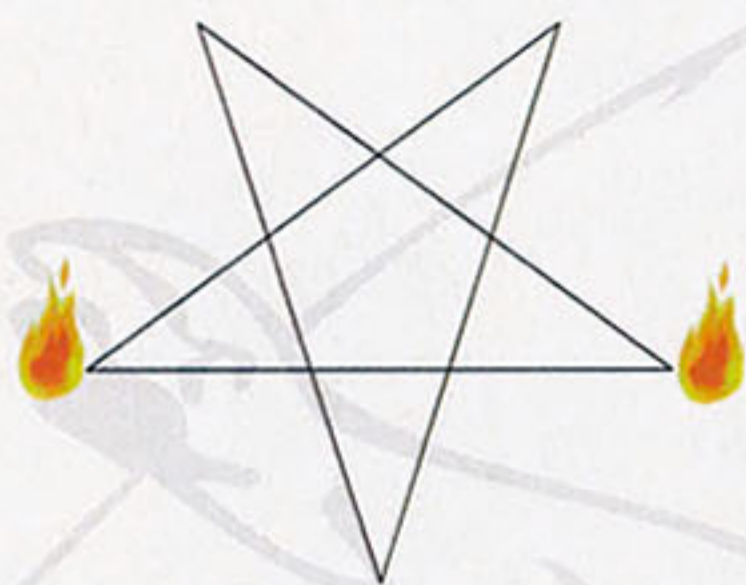


Desça a escada e analise a mesa de estudos. Pegue a estátua de Mars que cair no chão.

De volta à sala de estar, use a placa da Flor-de-liz na lareira e gire-as até que suas pontas estejam direcionadas para baixo, direita, para cima e esquerda, respectivamente. Pegue a estátua de Venus, volte para a entrada da mansão e suba a escada. No último andar, coloque as estátuas no pedestal, em sentido horário, na seguinte ordem: Jupiter (topo), Mars, Aeneas, Cupid, Vulcan. A estátua de Venus vai no centro. Rotacione-as em direção a Venus.

Já no labirinto, encontre as cinco estátuas do pentagrama e vire-as para o centro (como fez com as réplicas). Entre na passagem para o subsolo. Pegue a tocha use-a no fogo. Você deverá agora acender as tochas do pentagrama, porém há um detalhe: ao acender uma tocha, as outras duas das pontas opostas também acenderão – ou apagarão, se já estiverem acesas. Portanto, faça com que duas tochas acendam em linha reta, como no desenho

e, em seguida, acenda a tocha da base:



BANK OF ZURICH

Vá para a sala private viewing e abra o portão usando a chave. Use-a novamente no terminal e, após verificar a maleta, insira a senha "1021". Pegue o clipe na mesa ao lado e use-o no buraco de dentro da caixinha de madeira. Pegue o poema e, no cryptex, forme a palavra "GRAIL". Vá para o bank offices, procure pelo escritório do administrador e investigue a mesa. Use o cartão no computador e insira a senha "867530". Vá para a sala à direita da porta onde você entrou e use a UV light para encontrar marcas no quadro. Na mesa, pegue a nota com a senha. Insira "728559" no cofre. Pegue a chave e, na sala dos arquivos, use-a na gaveta superior da última estante. Volte à sala do administrador, insira novamente o cartão no computador e aplique a senha "260924". Use o cartão no terminal e siga para o atrium. Vá para a sala ao lado da fonte e levante Sophie até o duto de ventilação. Na sala de controle, faça o upgrade do cartão. Vá para a loading docks, passando pelo atrium e use o cartão no próximo terminal. Seguindo em frente, use a chave do veículo na porta, no final do corredor.

CHATEAU VILLETTE

Vá para a sala na qual Teabing está. Leve o escudo de Percival à armadura ao lado esquerdo da sala e o escudo de Gallahad à do lado direito. Na sala de jantar, veja a passagem da Bíblia. Na biblioteca, leia a Bíblia. Volte para a sala de jantar e, no dispositivo da parede, digite "HEAR". Ainda na mesma sala, pegue o cálice Red Dragon e coloque-o no pedestal da biblioteca com a inscrição Arthur. No próximo quarto, resolva o quebra-cabeça e prossiga. Na mesinha ao lado da entrada, pegue a partitura e use-a no piano. Pressione os botões de acordo com o ritmo da música para avançar. De volta à sala de jantar, analise o quadro Santa Ceia e ouça a explicação de Teabing enquanto identifica os elementos visuais do mesmo. Enfim, insira o nome "MAGDALENE" no segundo cryptex. Após os eventos, saia do sótão e localize o globo na sala do piano e, após a luta, uma outra peça da armadilha, próxima à biblioteca.

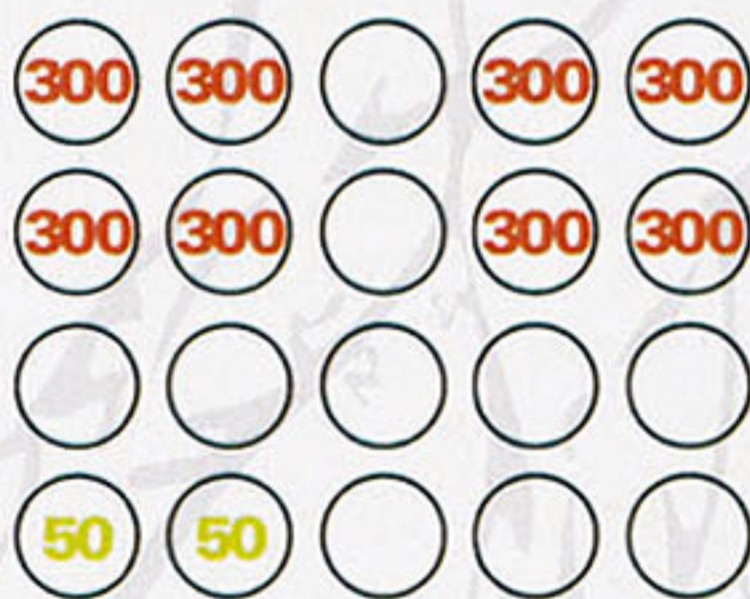
Após a animação, volte para a biblioteca para uma nova luta.

BIGGINS HILL AIRFIELD

Empurre o latão ao lado da porta e ative o dispositivo. Puxe a alavanca atrás do vagão e acompanhe seu movimento.



Entrando no galpão, pegue o cortador de aço no gaveteiro vermelho e use-o para destruir o cadeado logo à frente. Na próxima sala, ative os controles da grua. Volte, entre no compartimento, pegue o sinalizador e abra a porta de metal no chão. Ao prosseguir, abra uma nova porta e desça. Encontre a escada para chegar até a porta de metal e use novamente o cortador no cadeado. Pegue os três fusíveis na caixa da parede e avance até a grande área dos geradores de energia. Não desça ainda. Pegue mais três fusíveis à direita e siga para a torre de controles. Pegue novos fusíveis e volte para a área dos geradores. Desça e retire os fusíveis do painel de controle de energia. Use a UV light nas instruções ao lado e analise novamente o painel. Insira os fusíveis de 300 e 50 amperes, conforme o desenho:



Ative os geradores de energia e faça o caminho de volta, procurando pela porta sinalizada por uma luz verde. Prossiga até a área externa do aeroporto. Inicie o vazamento de combustível, girando a manivela do tanque. Suba a escada até o telhado e jogue o sinalizador da beirada do prédio.

TEMPLE CHURCH

Analise a mensagem de seu inventário e decodifique-a: "OUTDOORS THE GRACEFULL WATER YOU WILL SEE THOUGH DEDICATION YOU MUST FIND THE KEY". Abra a portinha da caixa de notas, ao lado

da entrada da igreja, e pegue a chave. Use-a na porta lateral. Passando pelo caminho abaixo da pequena ponte, suba as escadas e pegue a tesoura de jardineiro no carrinho de mão. Use-a para cortar as rosas ao lado da fonte, insira o anel na marcação e pegue o pedaço de metal. No controle de Robert, pegue uma engrenagem, a vara de metal e o pedaço de papelão. Use o papelão no vão embaixo da porta e a vara de metal na fechadura. Saia do pequeno quarto e entre pela única porta disponível. Pegue três engrenagens espalhadas pelo interior da igreja, volte, encaixe-as corretamente no painel da sala anterior e ative o mecanismo. Com Sophie, desça para o porão. Abra a porta trancada com uma tábua e prossiga pelo corredor, pegando duas plaquetas dos cavaleiros templários no caminho. Procure pela caixa de força e abra os portões. Na sala à frente, pegue a próxima plaqueta dos templários. Ao voltar, abra o outro portão, insira as plaquetas nos espaços circulares e rotacione-as de acordo com a posição de seus números correspondentes nos pilares ao lado. Saia da igreja e volte para o pátio. Pegue o outro pedaço da placa de metal e siga para a área da igreja com as tumbas dos cavaleiros templários. Encaixe as duas partes da placa no escudo, procure pelo túmulo Dark Efigy e escreva a palavra "RICHARD" no anagrama. Insira o mesmo nome no cryptex. Fuja de Silas enquanto resolve os próximos puzzles.

WESTMINSTER ABBEY

No armário azul ao lado do aviso sobre a estátua de Shakespeare, pegue a escova. Vá para Newton's Tomb, localize a estátua de Newton e analise o orifício na base. Use o anel e pegue a peça que se soltar mais o poema. Volte e analise a Chaucer's Tomb. Use a peça recém-adquirida na parte inferior do monumento na placa do meio. Forme a palavra "PARDONER", no sentido horário e pegue o anel maior. Vá para The Cloister e depois, The Restoration Hall. Entre na primeira sala à esquerda e ative a caixa de força. Pegue o cortador de aço na próxima sala. Volte e, no final do corredor, quebre o cadeado. Ligue a luz da sala e pegue o galão na estante. Volte para a The Restoration Hall, misture a escova com o galão e use-a no pergaminho da estátua. Use o anel no dedo da estátua e pegue a manivela. De volta ao hall principal, destrave as rodinhas do andaime, empurre-o e quebre o cadeado. Antes de entrar, analise a tumba do Rei Henrique III. Lá, forme a palavra "TEMPLES". Pegue a peça e entre no caminho recém-aberto. Analise a próxima tumba e use a manivela no buraco. Pressione os botões nesta ordem: QUEEN, BARON, KNIGHT, SOLDIER.

Pegue o cilindro e combine-o com o item sun orb. Volte para a estátua de Newton e insira o item modificado no buraco. Encaixe a segunda parte do poema de seu inventário no pedaço da gaveta que se abriu e complete o quebra-cabeça.



Durante a discussão com Teabing, responda as frases abaixo. Enquanto isso, forme a palavra "PAYENS" no cryptex. "I thought you told us..." "You are the one responsible..." "You are no better than..." "And now you..."

ROSSLYN CHAPEL

Verifique o selo de Salomão e todos os emblemas. Puxe as cortinas das paredes laterais. Pegue a caixa de fósforos no canto abaixo das estátuas dos anjos e acenda a vela atrás de uma das cortinas. Leia a placa e analise o anjo com a inscrição "Truth". Em um dos balcões, próximo aos pilares, leia o diário da gaveta inferior. Na área de entrada da igreja, pegue a pedra circular e coloque-o na estrutura atrás de uma das cortinas. Verifique o baú de madeira, também próximo à entrada, e olhe as marcas no chão. Em seguida, puxe-o. Pegue o Daisy Disc. Encaixe os discos no selo de Salomão correspondentes:

Daisy – Innocence

Lilly – Purity

Rose – Love

Ao descer, verifique o memorial e o globo. Pegue a peça na mão do anjo, no corredor, e insira-a no globo. Pegue o Star Disc e encaixe-o no orifício do chão da próxima sala. Monte um novo quebra-cabeça – este muito mais fácil pelo fato de estar emoldurado. Empurre a pilha de caixas, abra a portinha e entre. Investigue tudo na sala e assista à animação final. A partir de agora, você poderá acessar todos os puzzles secretos da fase The Louvre Revisited e Rosslyn Chapel Revisited!



Street Fighter Zero: Fighter's Generation

PS2

Todos os segredos da geração de ouro dos lutadores de rua

Por Gilsomar Livramento

COM UMA COLETÂNEA DESSAS, nada melhor que reviver os bons tempos e tirar uns contras ferrenhos com os amigos. Saudosismo à parte, também há novidades interessantes a serem reveladas aqui. Além de muitos modos de jogo — os cinco games do pacote oferecem os modos

Arcade, Versus, Dramatic Battle, Training e Survival (só Dramatic Battle não existe em Pocket Fighter) — há, ainda, uma porção de segredos em cada título, alguns deles surpreendentes. E, se você enferrujou ao longo desses anos, vamos relembrar os detalhes do sistema de jogo de cada game. Confira.

STREET FIGHTER ZERO / ZERO 2 Zero Counter

É uma defesa especial em que o ataque do inimigo é repellido com um contra-golpe. Para realizar um Zero Counter, durante a defesa de um golpe, faça o movimento $\leftarrow \downarrow + S$ ou C (dependendo do personagem, o movimento exige o

botão de Soco ou Chute). Obs.: o uso deste movimento consumirá 1 estoque da sua barra de Super.

Recovery Roll

É um movimento que permite ao personagem, após ser acertado e estiver caindo no chão, rolar, evitando a queda. Os Recovery Rolls são feitos com o comando $\leftarrow \downarrow + S$ pouco antes de tocar o chão.

Tech Hit

Nos combates, você pode arremessar / agarrar o oponente apertando $\rightarrow + SM / SF$ ou $\leftarrow + CM / CF$ próximo a ele (tanto no chão quanto no ar). Os Tech Hits servem para evitar a queda ou se livrar de agarrões, permitindo um contra-ataque após ser arremessado. Para realizar um Tech Hit, faça o movimento contrário ao arremesso / agarrão, ou seja, aperte $\leftarrow + SM / SF$ ou $\leftarrow + CM / CF$ no instante em que for agarrado.

Provocações

Normalmente, você pode utilizar as provocações apenas uma vez por round, com exceção de Dan. Algumas provocações até acertam o oponente, como no caso de Sakura; e outros possuem mais de um tipo de provocação (aperte $\rightarrow + SELECT$). Obs.: a partir de SFZ2, alguns personagens

possuem os Fake Attacks ($\downarrow \downarrow \rightarrow + SELECT$).

Super Combos

A sua barra de Super se divide em três níveis de estoque e, ao realizar um Super Combo, esses estoques podem ser usados para aumentar o nível de força do ataque. Por exemplo, se realizar o Shoryureppa de Ken, você pode apertar C , CC ou CCC para usar 1, 2 ou os 3 estoques da barra de uma vez. Da mesma forma que você pode dosar a força dos Super Combos, existem alguns que exigem o uso dos três estoques para serem feitos, tal como o Shun Goku Satsu de Gouki (SR, SR, \rightarrow, CR e SF).

STREET FIGHTER ZERO 2 Custom Combos

Em relação ao game anterior, a única mudança significativa está na sua barra de Super. Além de permitir o uso de Super Combos em até três níveis distintos de força, você também pode realizar um Custom Combo (aperte dois botões de soco + um de chute ou dois botões de chute + um de soco) e, durante o limite de tempo, emendar quaisquer golpes normais e especiais do personagem continuamente.

STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA

No Japão, foi lançada esta versão para os consoles — mais tarde, lançada na Europa como Street Fighter Alpha 2' e, nos EUA, como Street Fighter Alpha 2 Gold —, nos quais foram adicionadas novidades não existentes na versão original do arcade. E estes extras, na coletânea Fighter's Generation, implicam em jogar com Cammy em qualquer modo de jogo, tendo enredo e final próprio (mas essa possibilidade fica disponível apenas na versão Arrange de SFZ2A), além de ter acesso a Evil Ryu e Shin Gouki sem uso de truques — aperte Start algumas vezes sobre os respectivos personagens —, além de personagens versão EX de Street Fighter II e novas cores para Sakura. Exceto por estes detalhes e algumas animações, todo o sistema de batalha é exatamente igual ao de Street Fighter Zero 2.

STREET FIGHTER ZERO 3

Em comparação aos games citados anteriormente, SFZ3 sofreu mudanças drásticas com o acréscimo dos ISMs e valorização do dinamismo. Vale lembrar que a maioria dos recursos de jogabilidade dos games anteriores também é válida em SFZ3, mas alguns mudaram a forma de execução.



LEGENDA DE COMANDOS (SÉRIE ZERO)

SR: Soco Rápido
SM: Soco Médio
SF: Soco Forte
CR: Chute Rápido
CM: Chute Médio
CF: Chute Forte
S: Qualquer botão de soco
C: Qualquer botão de chute
SS: Quaisquer dois botões de soco ao mesmo tempo
CC: Quaisquer dois botões de chute ao mesmo tempo
SSS: Os três botões de soco ao mesmo tempo
CCC: Os três botões de chute ao mesmo tempo

ISMs

Grande parte das mudanças no game ocorre devido aos ISMs, opções que adequam a barra de Super em três formas distintas: X-ISM (barra com um único estoque e permite usar apenas um Super Combo específico, porém poderoso), Z-ISM (barra de Super que você pode acumular até três estoques e usar quaisquer Super Combos que o personagem possuir, além de dosar o nível de força) e V-ISM (a barra de Custom Combo, que permite emendar quaisquer golpes do personagem em um combo contínuo, porém, impossibilita realizar Super Combos). Obs.: ao usar a barra Z-ISM, o nível de força do Super Combo é determinado pela força do Soco ou Chute.

Barra de Guard

Com os ISMs, veio também a barra de Guard (localizada abaixo da barra de energia). Com isso, o jogador é impedido de ficar apenas defendendo, ou a barra Guard esvaziará até quebrar sua guarda, deixando-o vulnerável por um instante — dependendo do ISM que escolher, a barra Guard será maior ou menor.

Modos de jogo

Há ainda os modos de jogo bônus que são habilitados ao terminar o game uma vez. São eles: Normal (não afeta em nada a jogabilidade), Mazi (aumenta significativamente seu poder de ataque, mas abaixa sua resistência e o adversário só precisa ganhar um round de você para vencer a luta), Saikyuu (diminui sua barra de Guard, porém, aumenta sua resistência) e Classical (você jogará sem Super Combos). Deixe o cursor sobre o modo Classical, mantenha Start pressionado e aperte ↓ para habilitar a barra secreta B-ISM (ela é igual ao X-ISM, mas permite usar qualquer um dos Super Combos que o personagem possua e jogar com Shin Vega). Obs.: a barra B-ISM fica disponível apenas na versão Arrange de Street Fighter Zero 3.

Recursos iguais, comandos diferentes

Os Zero Counters mudaram a forma de serem executados. Agora, após defender o golpe, imediatamente aperte → + S + C (não disponível com a barra X-ISM). Para agarrar / arremessar o oponente, você precisa apertar SS ou CC (dependendo do personagem). Caso seja arremessado ou sofra algum ataque que o lance para o ar, aperte SS para realizar um Air Recovery (se recuperar no ar) e, caso queira realizar um rolamento, aperte CC quando tocar o chão para realizar um Ground Recovery.

SEGREDOS

Progressive Scan

Quem tiver uma TV capaz de rodar imagens em 480p e o cabo componente do PS2, pode ligar o console (já com o game inserido) com os botões △ + × pressionados. Depois, escolher a primeira opção (Yes) duas vezes para habilitar o modo de visualização 480p.

Extra Options

Em cada game da coletânea Fighter's Generation, inclusive as versões Arrange, entre em Options e deixe o cursor sobre Game Option. Mantenha R1 pressionado e aperte ○ para acessar o Extra Options, que permite alterar as configurações internas do jogo (aperte L1 ou R1 para alternar entre as páginas).

Secret Options

Em cada game da coletânea Fighter's Generation, inclusive as versões Arrange, entre em Options e deixe o cursor sobre Game Option. Mantenha R2 pressionado e aperte ○ para acessar o Secret Options. Dentro desse menu, em cada jogo, há uma certa quantidade de estrelas e o marcador de datas "00/00/00 ver". Ao ser acionada alguma das datas presentes no game, você habilitará detalhes visuais e de jogabilidade característicos das diferentes atualizações do game lançadas em diferentes partes do mundo. Na opção Customize, você pode habilitar a quantidade de estrelas manualmente para tentar encontrar leves mudanças durante a jogatina.

Color Edit

Dentro do Options, deixe o cursor sobre Display Adjust, mantenha R1 pressionado e aperte ○ para habilitar o Color Edit. Aqui você poderá editar todas as cores do personagem que quiser — aperte R2 para mudar a cor do fundo do Color Edit. Obs.: não funciona no Hyper Street Fighter Zero.

ARRANGE VERSIONS

Terminando uma vez cada um dos cinco games da coletânea (com qualquer personagem e em qualquer nível de dificuldade), você habilitará os Secret Game 1, 2 e 3, que dá acesso às versões Arrange de Street Fighter Zero 2, Street Fighter Zero 2 Alpha, e Street Fighter Zero 3. Para acessar essas versões Arrange, vá para o menu de seleção de jogos, mantenha SELECT pressionado e confirme a escolha do game com o botão ○. As versões Arrange oferecem detalhes encontrados apenas nas versões do game lançados para Dreamcast, Sega Saturn e PSone.

HYPER STREET FIGHTER ZERO



Termine uma vez cada uma dessas três versões Arrange e você habilitará o Secret Game 4. Vá para o menu de seleção de jogos, mantenha SELECT pressionado sobre Street Fighter Zero (o 1) e confirme a seleção com ○ para acessar o Hyper Street Fighter Zero.

Este jogo é exclusivo para partidas Vs. entre dois jogadores ou para treinar. Aqui, você terá todos os 33 personagens da série Zero selecionáveis, além das versões secretas e alternativas.

Depois de escolher o personagem, é necessário definir o estilo da jogabilidade entre Zero, Zero 2, Zero 2A e Zero 3 — a jogabilidade será exatamente como a do game escolhido. Estas opções dependerão do personagem. Por exemplo, se escolher Ryu e Ken, você terá acesso à jogabilidade de todos os games da série Zero. Caso jogue com Sakura ou Rolento, só poderá escolher a jogabilidade a partir de Zero 2 em diante, e o mesmo se repete com personagens que só apareceram em SFZ3, ou seja, só terá a jogabilidade Zero 3 disponível.

Ao escolher os personagens Vega, Chun-Li, Sagat, Gouki, Ryu, Ken, Zangief ou Sakura, mantenha START pressionado durante a escolha do tipo de jogabilidade (Zero, Zero 2, Zero 2A e Zero 3) e algumas das opções mudarão da cor verde normal para as cores azul (personagem em versão original de Street Fighter II, com jogabilidade tradicional) ou vermelha (personagem em versão especial / alternativa da série Zero).

NOVOS ISMS

Ao jogar no Hyper Street Fighter Zero e escolher a jogabilidade Zero 3, você pode escolher entre os modos bônus: 1) Normal, 2) Mazi, 3) Saikyuu e 4) Classical (confira a ordem destes modos na numeração indicada na imagem). Durante essa escolha, coloque o cursor sobre um desses modos, mantenha START pressionado e

aperte ← (jogador 1) ou & (jogador 2), para acessar mais quatro SUPER-ISMs secretos: na ordem, D-ISM (equivalente ao Normal), III-ISM (equivalente ao Mazi), II-ISM (equivalente ao Saikyuu) e M-ISM (equivalente ao Classical).

O D-ISM oferece uma jogabilidade típica de Darkstalkers, permitindo o uso de Chain Combos (seqüências rápidas, dependendo do personagem), contando também com Advanced Guard e Guard Counters, e a barra de Super se resume a 1 estoque que permite usar qualquer Super Combo que o personagem possua. O III-ISM oferece o Parry (aperte → no mesmo instante em que for atingido por qualquer ataque, ou aperte ↓ contra ataques baixos) e o Super Cancel (você pode cancelar um Hadou Ken com um Shinkuu Hadou Ken, por exemplo) de Street Fighter III. Você perde a defesa aérea e sua barra de Super possui 1 estoque limitado a um Super Combo específico do personagem. Obs.: certos personagens ganham os efeitos visuais de SFIII durante o Super Combo. O II-ISM dá aos personagens características do game Street Fighter II (soco / rasteira fraca super rápidos, agarrão com um botão e não há Super Combos), mas isso se limita apenas aos personagens que apareceram na série SFII.

O M-ISM oferece características da série Marvel Vs. Capcom (usando algumas animações, magias e Super Combos desse game) para os personagens: Ryu, Evil Ryu, Ken, Sakura, Gouki, Guy, Nash, Dhalsim e Vega. Por exemplo: Sakura possui o Shun Goku Satsu, magia aérea e magia diagonal para cima (↘↙← + S).

FIGHTERS GENERATION STAFF

Entre em Hyper Street Fighter Zero, coloque o cursor sobre Options, mantenha R1 pressionado e aperte ○ para ver os créditos de Street Fighters Zero: Fighter's Generation.

Como interligar o PlayStation 2 e o PC

Parte 2

Expandindo novas fronteiras: conhecendo o uLaunchELF

NA EDIÇÃO #34 da SDP, falamos sobre os programas que permitem a conexão entre o PC e o PlayStation 2. Porém, ainda há muito para ser falado.

No decorrer destas páginas, exploraremos este e outros assuntos, como o uLaunchELF, programa que é considerado um verdadeiro canivete suíço do PS2.

Por André "Asapreta" Varajão

DUPLA DO BARULHO

O conjunto formado pelo Inlink+Ps2Link provê da maneira mais simples a execução de arquivos de PlayStation 2 que estão no PC sem a necessidade de gravá-los em CD. Esse processo, como já vimos, facilita muito a nossa vida, pois para cada programa diferente, é um novo CD que teríamos que gravar, sem contar que esses programas estão sempre em constante evolução e podemos ver novas diferentes versões num mesmo dia! Apresentamos agora um novo conjunto de programas que abrirá uma gama de novos recursos e possibilidades: PS2CLIENT + uLaunchELF.

PS2CLIENT: parte que executaremos no PC, como cliente, que fornece as PASTAS e programas que desejamos que o PlayStation 2 encontre pela rede.

uLaunchELF: programa que utilizare-

mos no PlayStation 2 que, entre outras inúmeras funções, permite o link com o PC. Guarde este nome, pois você se surpreenderá com o que este pequeno programa é capaz de fazer.

CONFIGURANDO O PC E O PLAYSTATION 2

Diferentemente do que vimos na matéria anterior, não precisamos criar ou definir nada previamente no PC ou no PlayStation 2 se utilizarmos as configurações padrão convencionadas principalmente para o PlayStation 2. Só necessitamos que exista uma rede física interligando os dois aparelhos. Para maiores informações de como realizar esta interligação, consulte as SDP #32 e #33.

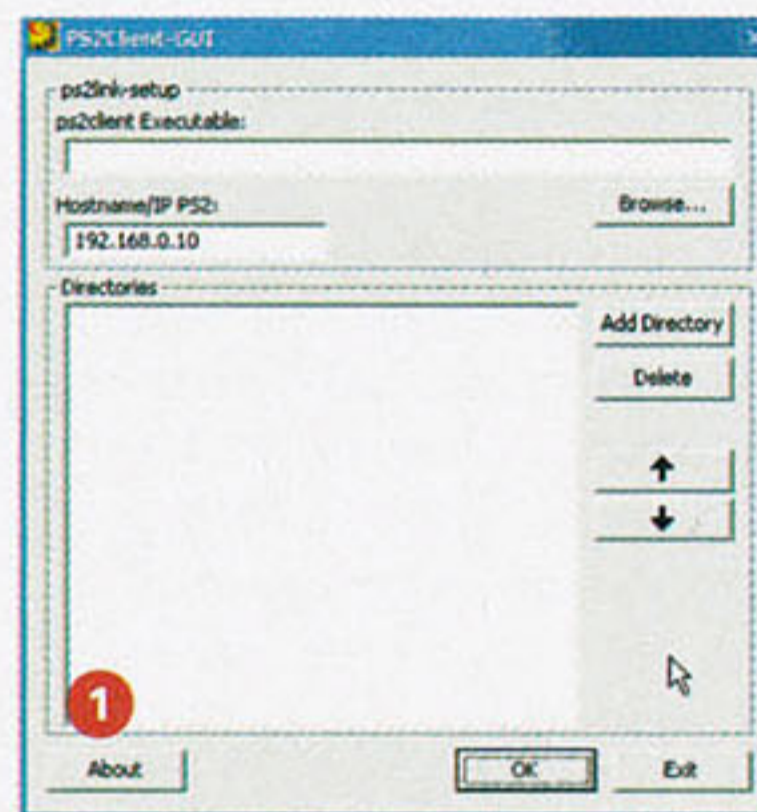
PREPARANDO O PC

Descompacte o PS2CLIENT em uma pasta de fácil acesso no seu PC. O PS2CLIENT é um executável em linha de comando que

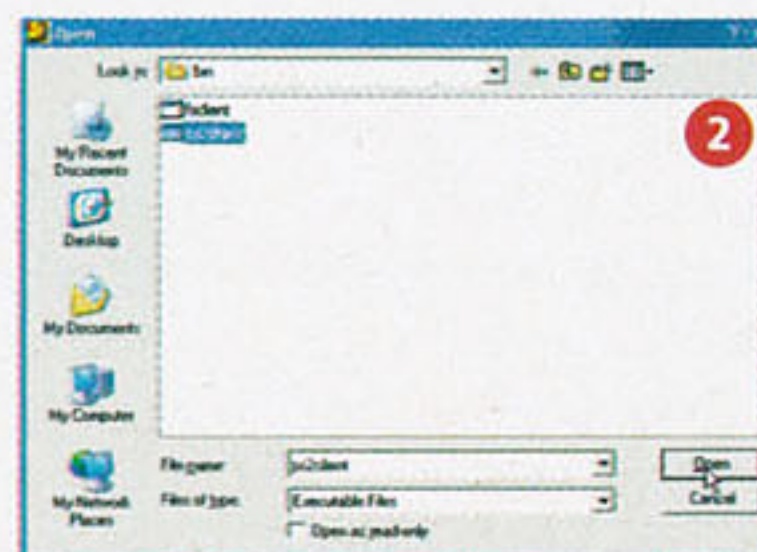
obedece aos seguintes parâmetros:

```
ps2client [-h hostname] [-t timeout]
<command> [arguments]
```

Complicou? Vamos deixar as coisas mais simples para vocês. Não será necessário utilizá-lo desta forma, já que foi criada uma GUI (Graphical User Interface – Interface Gráfica para Usuário) mais conveniente para os dias de hoje, em que tudo se baseia em programas rodando em "janelas". O que não poderíamos é deixar de mencionar como ele realmente funciona. Para os mais curiosos, basta digitar PS2CLIENT, sem nenhum parâmetro no prompt de comando (na mesma pasta do programa), que uma lista de todos os comandos possíveis será exibida. Então, daqui em diante, vamos convencionar que sempre que estivermos falando do PS2CLIENT, estamos falando da GUI. Para facilitar, recomendamos criar um atalho do PS2CLIENT na sua área de trabalho ou outro lugar de fácil acesso **1**.

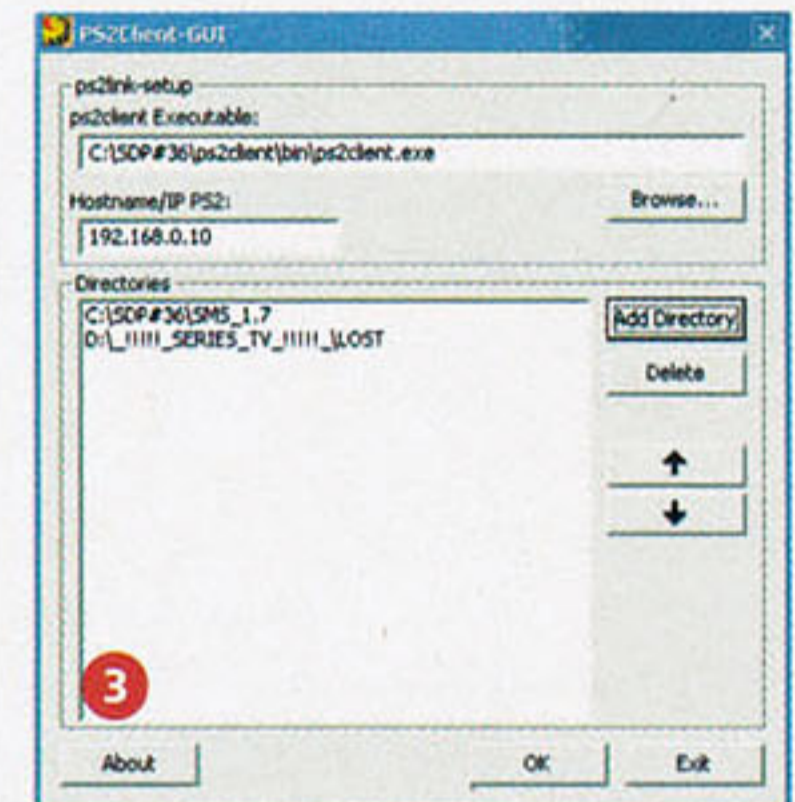


Reparem que, por padrão, o PS2CLIENT já vem com o IP "clássico" do PS2 (192.168.0.10). Se necessitar alterá-lo, basta colocar o IP de sua preferência em Hostname/IP PS2. Aqui, cabe um comentário: para uma mesma rede física, podemos ter mais de uma rede lógica, portanto mesmo que a rede de seu PC seja diferente da usada no nosso caso (192.168.0.x), não será necessário qualquer tipo de alteração nos programas utilizados para que exista conexão entre os dois equipamentos. Precisamos indicar onde está o executável do cliente do PC. Clicando em Browse..., poderemos escolher o .EXE em questão **2**:



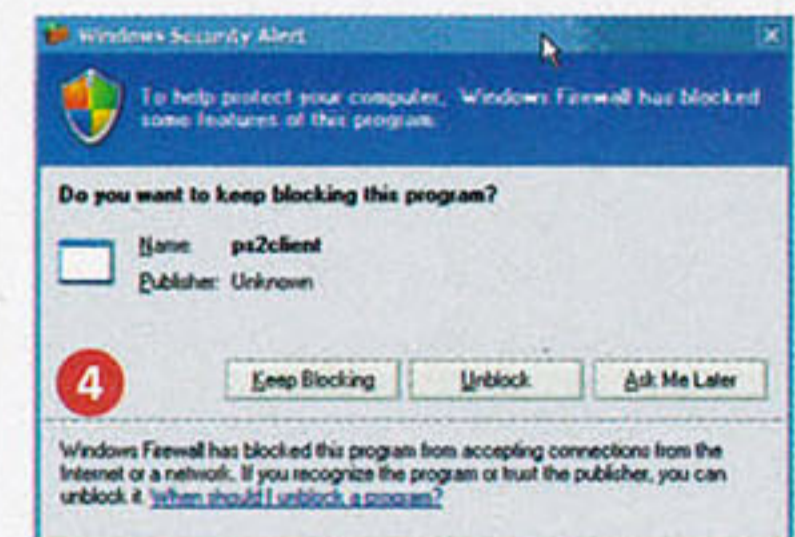
Selecione o arquivo e clique em Open para concluir a operação.

A próxima etapa é informar ao PS2CLIENT onde estão os programas de PlayStation 2 (.ELFs) e arquivos que queremos compartilhar no nosso PC. Clique em Add Directory para navegar pelas pastas e discos do seu PC e escolher aquelas que desejar. Repita a operação para cada nova pasta que queira adicionar. No nosso caso, vamos escolher duas pastas em dois drives distintos **3**:

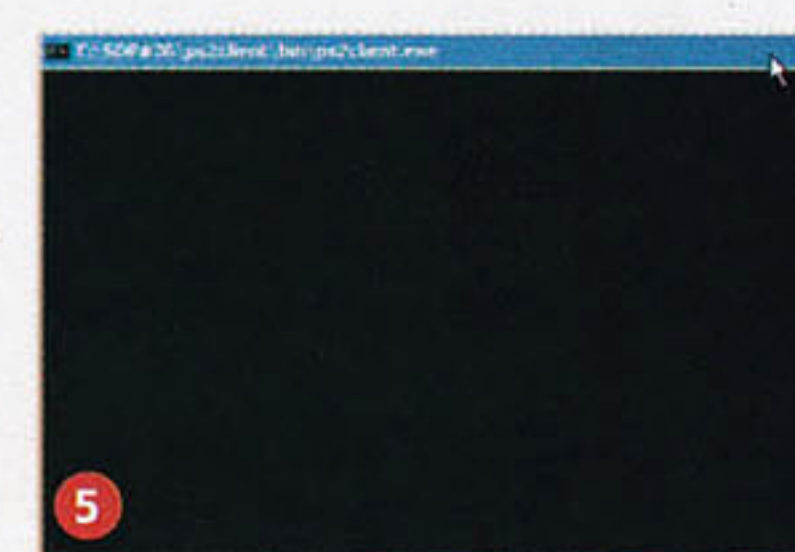


Depois que as pastas forem escolhidas, é possível reorganizar a ordem de exibição das mesmas utilizando as setas, movendo-as para cima ou para baixo, de acordo com a necessidade ou prioridade de exibição delas. O acesso fica mais fácil se colocar as pastas que contém os programas para o PlayStation 2 na parte superior da lista. Terminada esta parte inicial da configuração, basta apertar o OK para iniciar o cliente no PC.

Se existir algum firewall protegendo o seu PC, pode aparecer uma mensagem indicando que o PS2CLIENT está tentando acessar a rede. Permita que ele tenha acesso para poder se comunicar com o PlayStation 2 **4**.

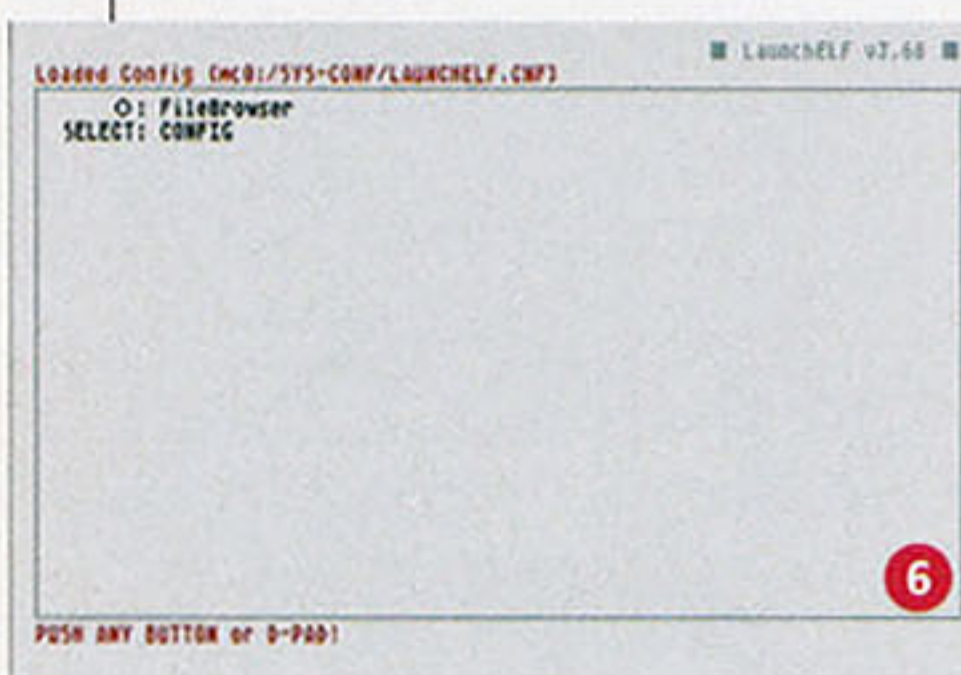


A janela do PS2CLIENT irá fechar e uma nova, de *prompt* de comando, irá se abrir, sem nenhuma informação nela. Este é o sinal que o PS2CLIENT está ativo **5**.

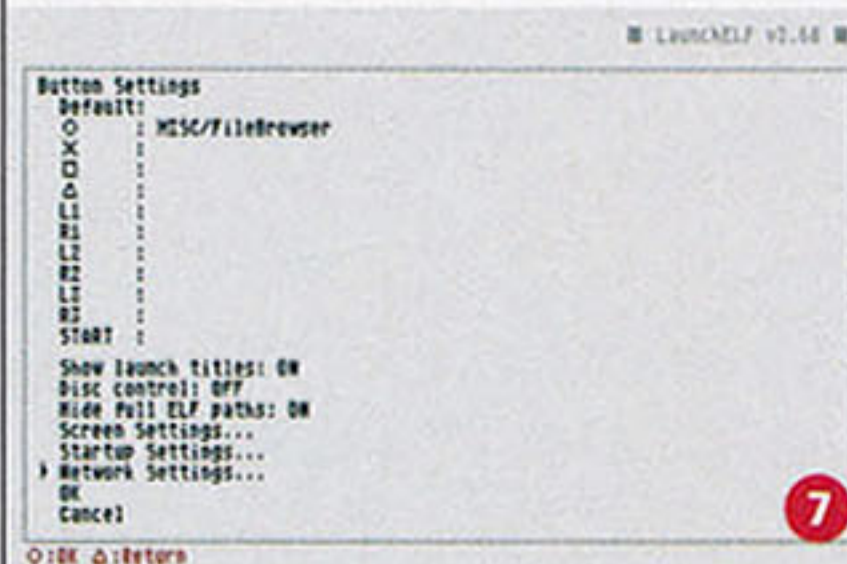


RODANDO O SERVER NO PLAYSTATION 2

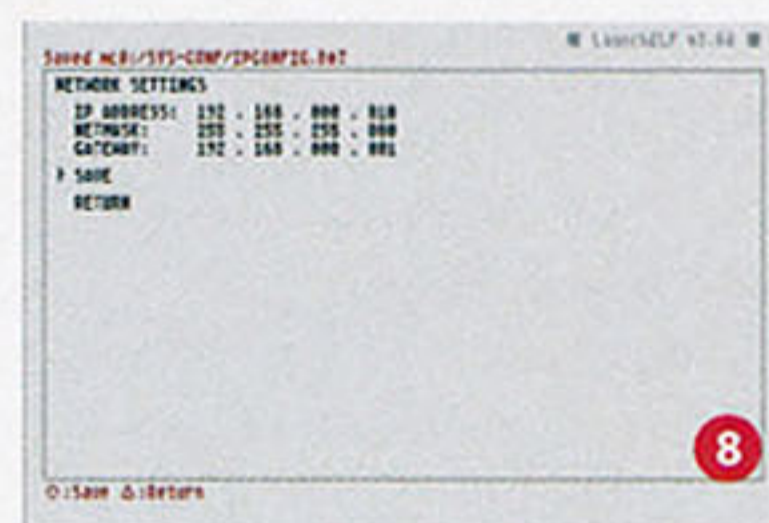
Descompacte o arquivo do uLaunchELF em uma pasta temporária e grave-o com o seu programa de gravação de CDs favorito (Nero, Alcohol, Fireburner etc.), lembrando sempre de gravar na menor velocidade possível que o seu equipamento suportar para facilitar a leitura do CD no PlayStation 2. Após a gravação, a pasta temporária e o arquivo podem ser apagados do seu PC, pois não serão mais usados. Ao colocar o CD no PlayStation 2, a seguinte imagem será mostrada, indicando que a carga do programa se realizou com sucesso 6:



A interface do programa nos dá a impressão de ser algo rudimentar, simples, mas na sua simplicidade, esse programa esconde vários recursos. Vamos terminar de explorar o recurso de interligação com o PC e nas próximas edições demonstraremos o potencial deste programa. Nem é preciso configurar o server para que ele comece a funcionar com as configurações padrão. Para configurar o server, precisamos apertar **SELECT** no controle 1. Na tela de opções, leve o cursor para a opção Network Settings... e aperte **○** 7.

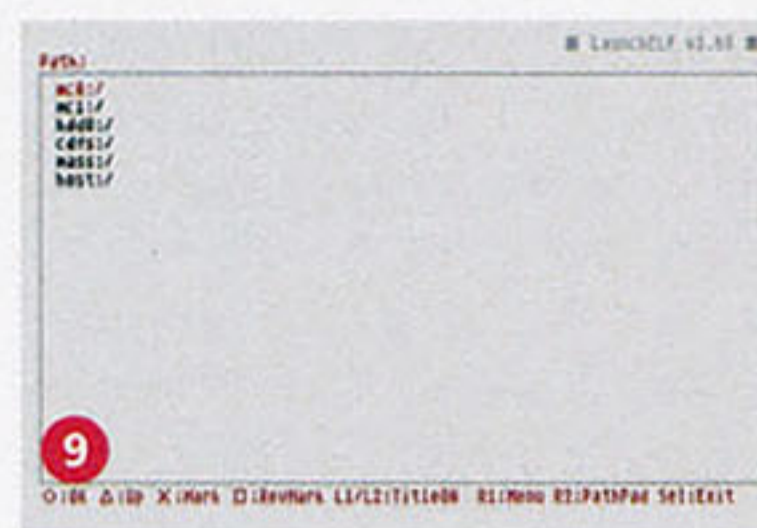


Repare mais uma vez que o IP "clássico" do PlayStation 2 já vem pré-configurado. Se você tiver um Memory Card com espaço no SLOT 1, as configurações de IP serão salvas nele, com o nome e pasta padrão utilizado por vários outros programas: MC0:/SYS-CONF/IPCONFIG.DAT. Se você recorda, na SDP #34, configuramos o PS2LINK e este era o mesmo arquivo utilizado. Caso ele não esteja presente no Memory Card ou na raiz do CD, o PS2LINK utilizava o IP padrão 8.



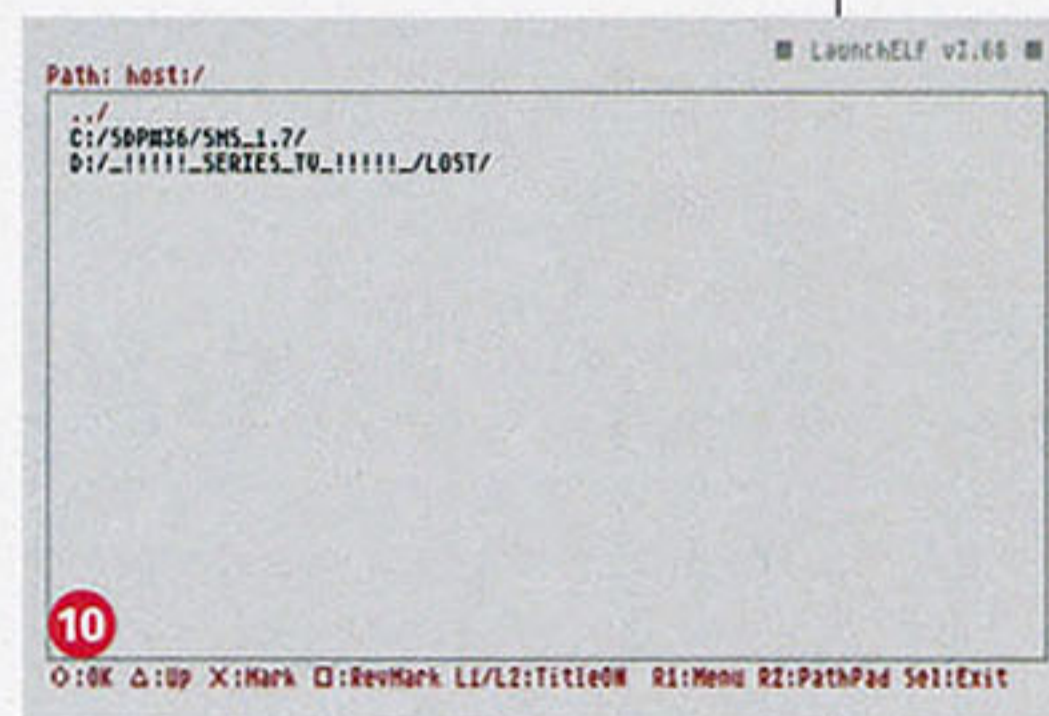
Na tela de opções, podemos fazer vários outros ajustes que serão mostrados em outras matérias. Para sair dela podemos apenas pressionar **△**, voltando ao menu principal ou levar o cursor até o OK e pressionar **○**. Esta segunda forma de sair da tela de opções irá criar um arquivo de configuração que será salvo no seu Memory Card no mesmo diretório do IPCONFIG.DAT, com o nome de LAUNCH.ELF.DAT. O que queremos mostrar aqui, que apesar de recomendado, não é neces-

sária a utilização de um Memory Card. Prosseguindo. Na tela principal do uLaunchELF, apertamos **○** e uma série de "periféricos" nos é exibida, a saber 9:



mc0:/ Memory Card do slot 1
mc1:/ Memory Card do slot 2
hdd0:/ disco rígido (somente para discos rígidos conectados via Network Adaptor)
cds:/ leitor de CD/DVD interno do PlayStation 2
mass:/ dispositivos conectados na porta USB (pendrives, discos rígidos, etc.)
host:/ acesso à rede

A medida que passa, fica mais interessante, não? Por enquanto, vamos apenas selecionar a última opção (host:/), que fará a conexão com o nosso PC. Aperte **○** e voilá! As pastas que você havia escolhido no PS2CLIENT estão disponíveis para uso 10.



Na matéria passada, quem executava o programa era o cliente do PC (InLink). Agora, quem tem controle sobre que programa será executado é o server, no caso, o uLaunchELF.

No nosso exemplo, vamos escolher a pasta do SMS (Simple Media System) – um excelente media player para o PlayStation 2 que executa arquivos nos formatos DivX, Mp3 etc. e exibe o seu conteúdo pressionando **○** novamente. O SMS é um ótimo exemplo para o que estamos demonstrando aqui. Como ele vem sempre sofrendo alterações, para cada nova versão ou revisão, você teria que gravar um novo CD. Imagine o caso que você terminou de gravar o que você supunha ser a última versão e horas mais tarde uma nova revisão, aprimorada exatamente com aquele recurso que você sempre quis no programa, é disponibilizada na internet. Dá um pouquinho de raiva, né? Utilizando o PS2CLIENT+uLaunchELF, esse problema não existe mais, basta escolher o ELF mais atualizado da sua lista de programas e executá-lo. Para o nosso exemplo ficar completo, vamos passar um pouco do limite e demonstrar um dos recursos mais interessantes do uLaunchELF, a cópia de arquivos. O SMS possui um arquivo

(SMS.Img) que "traduz" a sua interface, porém ele precisa ser copiado para uma pasta específica do Memory Card do slot 1 (mc0:/SMS). Como fazer? Primeiro, vamos criar a pasta de destino no Memory Card 1 (mc0:/). Aperte **SELECT** para voltarmos ao menu inicial e

Estoures limitados. Preços válidos para pagamento apenas em dinheiro.



Sua diversão começa aqui!



Temos todos os consoles consulte nossos preços

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

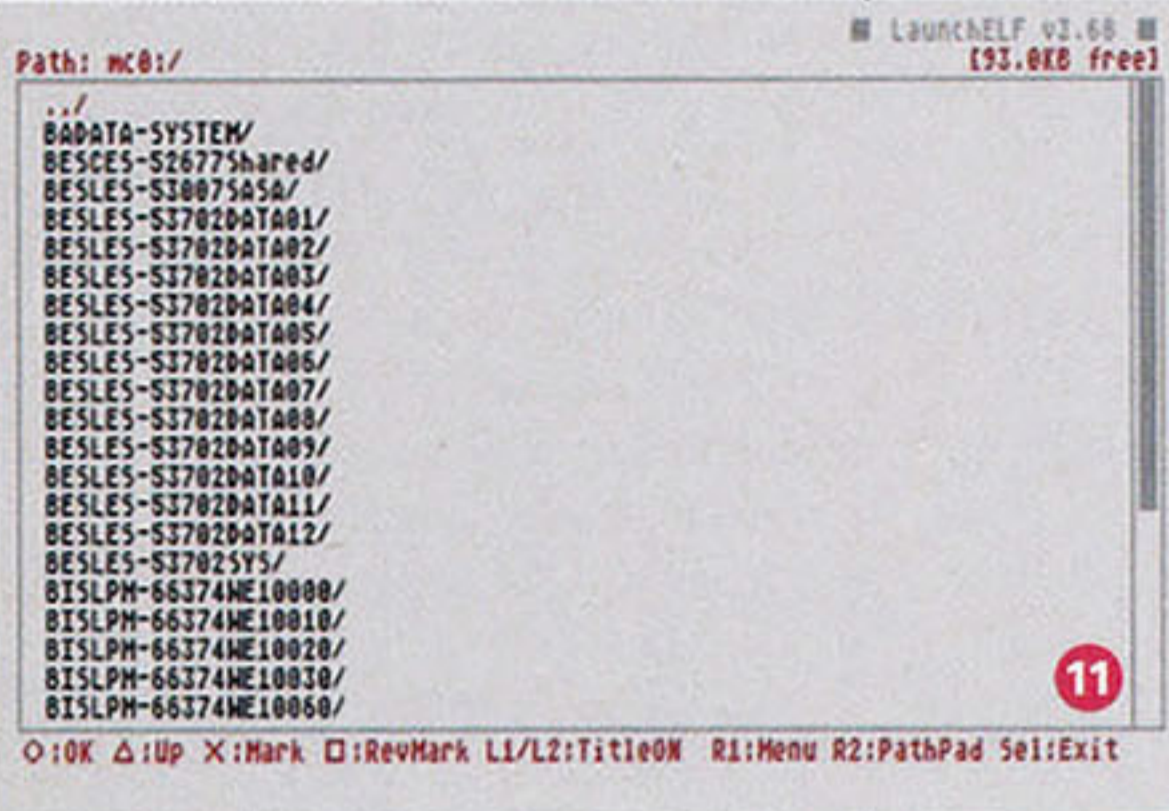
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 - ao lado do Metrô Saúde

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

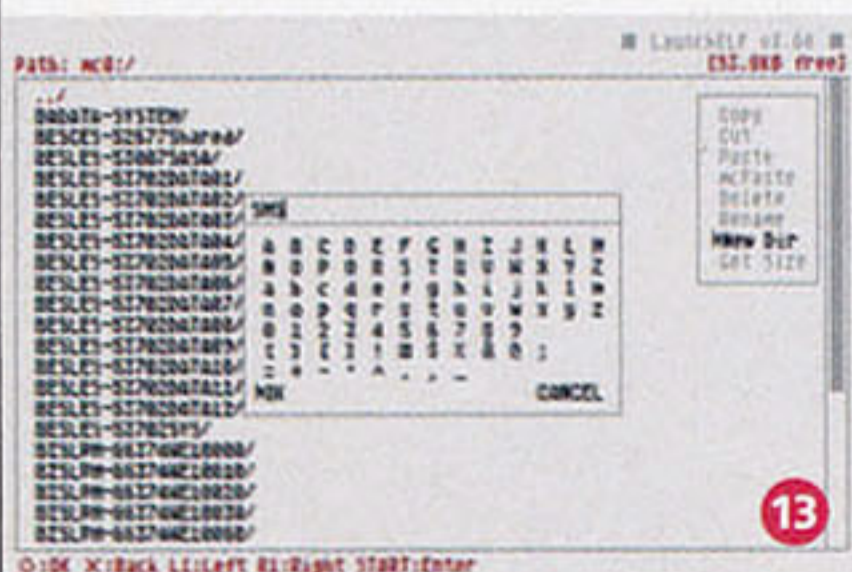
Entregamos na Grande S. Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

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

depois **○** para mostrar os periféricos. Escolhemos o mc0:/ e pressionamos **○** novamente. Se no seu Memory Card houver saves de jogos, eles serão exibidos, dependendo de como estiver a configuração de exibição do seu uLaunchELF, na forma abreviada **11** (BESLES-53702DATA1) ou na forma completa **12** (resident evil 401 Chapter 3-2). Esta configuração pode ser alterada no menu de opções ou pressionando **L1** ou **L2** no controle.



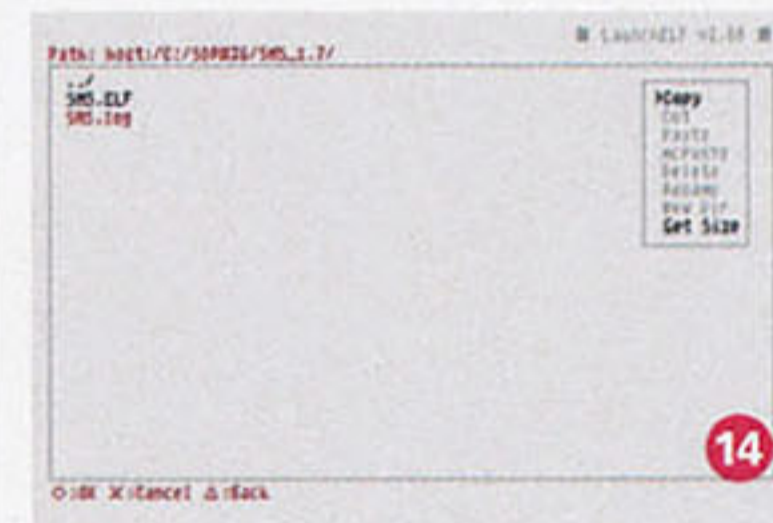
Tendo a certeza que está sobre a primeira linha da lista de arquivos (.../), pressione **R1** para chamar um menu de opções. Das várias opções listadas, apenas uma está disponível para uso, New Dir. Aperte **○** e "digite" o nome SMS em maiúsculas. Para finalizar, selecione OK e pressione **○** mais uma vez **13**.



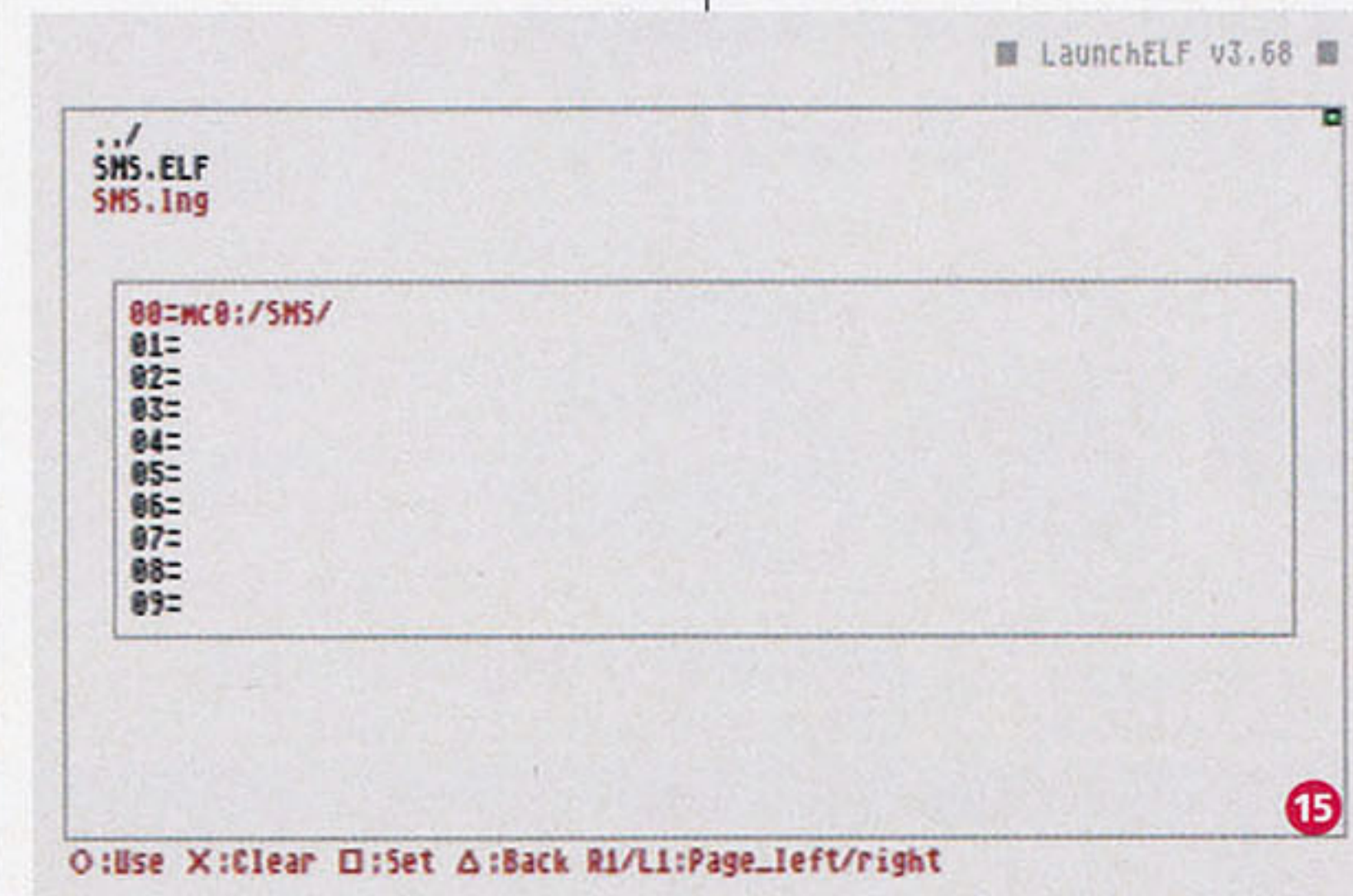
Como todo bom programa, sempre tem um "pulo-do-gato", que iremos explicar agora. Ao criar o diretório, somos automaticamente transferidos para ele. Apertando **R2** (PathPad – um pequeno bloco de notas, um rascunho dos atalhos ou caminhos que estamos utilizando) temos a chance de copiar este diretório para

uso futuro. Aperte **○** para copiar o diretório mc0:/SMS/. Podemos armazenar até 30 atalhos no Pathpad. Pressione **↑** para sair e **SELECT** para voltar ao menu principal. Calma, está parecendo trabalhoso, complicado? O resultado é recompensador. Quando você imaginou que estaria copiando um arquivo diretamente para o Memory Card? Pensou nas outras possibilidades? E isso é só a ponta do iceberg, quando falamos das possibilidades deste programa.

Vamos, já estamos terminando a cópia! Novamente pressionamos **○**, escolhemos a nossa rede (host:/) e na pasta do SMS selecionamos o arquivo SMS. Ing no uLaunchELF navegando com o controle e aperte **R1** como indicado na barra inferior para chamar um menu



de funções do programa **14**: Neste menu, temos várias opções, porém somente duas estão disponíveis para uso com esse arquivo, Copy e Get Size. Selecione a primeira pressionando **○** para copiar o arquivo para a área de transferência. Agora, complementando o "pulo-do-gato", apertamos **R2** para ativar o nosso rascunho (PathPad) e nele, onde estiver o atalho que criamos anteriormente pressionamos mais



LINKS

Sempre procuramos fornecer os links originais de quem criou os programas que estamos usando e, após a publicação da matéria na SDP #34, os links para download do Inlink não estão mais disponíveis. Para evitar novamente esse problema, estamos disponibilizando não só o InLink como todos os outros programas no 4shared (www.4shared.com).

- PS2CLIENT V2: <http://www.4shared.com/file/1778652/70fa190f/ps2client.html>
- ULAUNCH ELF 3.71: http://www.4shared.com/file/1778651/e9f348b5/ulaunch_sdp.html
- SMS MEDIA PLAYER: <http://sms.ps2-scene.org/>
- INLINK 1.37: <http://www.4shared.com/file/1778827/454f564d/inlink.html>

uma vez **○** para usar o atalho **15**. Imediatamente, somos levados para a pasta de destino do arquivo. Agora só precisamos apertar **R1** e selecionar Paste **○** para finalizar o processo de cópia. É uma simples função de copiar arquivos que pode ter parecido complicada, mas nos será muito útil nas próximas matérias quando vamos demonstrar atualizações de programas no Memory Card e HDD, backup dos seus saves no HDD do PC etc. Temos certeza que o esforço desse aprendizado valeu a pena. Retomando o uso do PC, voltamos ao menu principal do uLaunchELF pressionando **SELECT** e na opção de rede (host:/), escolha a pasta do SMS. Lá, selecione o SMS.ELF e o execute apertando **○** **16**.

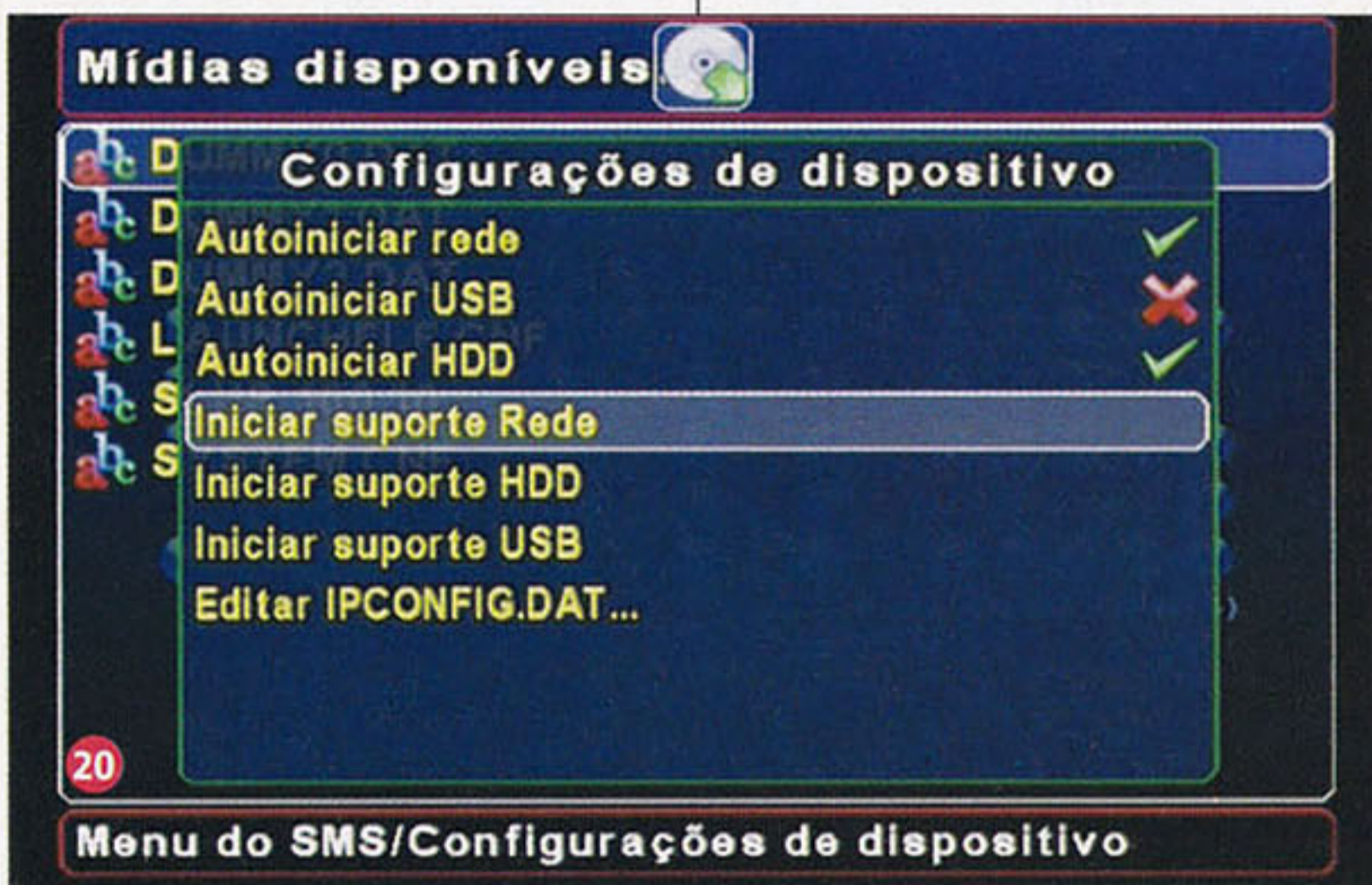


Na tela inicial do SMS, aperte **START** para carregar o menu de opções do programa **17**.

Na primeira opção (Display Settings), aperte **X**. E, na opção Language, pressione **X** para trocar automaticamente o idioma. Note que tem a opção Português (BR) **18**.



Pressione **↑** para voltar ao menu de opções. Com isso, vamos aproveitar que estamos aqui e ativar o suporte de rede. Selecione Configurações de Dispositivo. Ative a opção de Autoiniciar Rede e, em seguida, inicie o suporte de rede. Enquanto estiver iniciando o suporte de rede, o PS2 irá parar de responder os seus comandos **20**.



LITERATURA OBRIGATÓRIA

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

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

SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi para jogar online e sem fios com PlayStation 2 e PSP.

SDP #32: como compartilhar a internet a partir de um PC (parte 1) e dicas para os erros de DNS.

SDP #33: como compartilhar a internet a partir de um PC (parte 2) e lista de erros de DNAS.

SDP #34: como interligar o PlayStation 2 e o PC (parte 1)

Site SDP: lista completa de games do PlayStation 2 com suporte online e LAN.

Aperte ↑ para voltar ao menu do SMS e se não desejar salvar as alterações, pressione ↑ novamente. Para salvar, basta escolher a opção Salvar Configurações (será necessário apertar ↑ para voltar à tela inicial do SMS).

"Mas eu não tenho nenhuma MP3 ou filme no CD do uLaunchELF, eles estão todos no meu PC!". Aqui vai outra dica! Feche a janela de prompt de comando do PS2CLIENT no PC e o reinicie. Pronto, o ícone da pasta compartilhada no PC aparece como uma mídia disponível no menu do SMS.



Vamos assistir a um filme? No nosso exemplo, colocamos o arquivo de legenda (.SRT) na mesma pasta e com o mesmo nome do filme, facilitando

um pouco o trabalho do SMS (e de qualquer outro player).

Movendo o controle direcional digital para os lados, podemos escolher a mídia disponível no SMS. Escolhemos a nossa pasta compartilhada no PS2CLIENT e de lá vamos escolher

um filme para assistir 21.

Escolhido o filme, basta apertar X que a reprodução tem início 22.

Gostou? Prático, não? Nas próximas



edições, vamos demonstrar mais recursos de ambos os programas. PlayStation 2 e PC, uma parceria que dá certo. Até a próxima e não deixem de tirar as suas dúvidas no Correio Técnico!



Fratello Games

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!



DESDE 1995

Em mês de COPA DO MUNDO quem ganha é VOCÊ!

PS2 SLIM



APENAS
6x R\$ 141,00
(SOMENTE NO VISA)
ou R\$ 720,00
(PARA PAGAMENTO
À VISTA)

APENAS
6x R\$ 128,00
(SOMENTE NO VISA)
ou R\$ 650,00
(PARA PAGAMENTOS
À VISTA)

PROMOÇÃO "1"

- 02 CONTROLES ORIGINAIS
- 01 MEMORY CARD ORIGINAL
- 01 BOLSA OU CAMISETA WINNING ELEVEN 10
- 01 SUPORTE VERTICAL
- 01 PORTA CD
- 05 BRINDES

PROMOÇÃO "2"

- 02 CONTROLES ORIGINAIS
- 01 MEMORY CARD ORIGINAL
- 03 BRINDES

MODELO 70012

Faça seu cadastro por telefone
e parcele 12x
suas compras AQUI, em até...

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB



R\$ 110,00



WINNING ELEVEN 9
PARA PLAY II E PSP
R\$ 170,00

PSP



PSP + WINNING ELEVEN 9 + PROTETOR DE TELA

APENAS
6x R\$ 195,00
ou R\$ 990,00
À VISTA

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

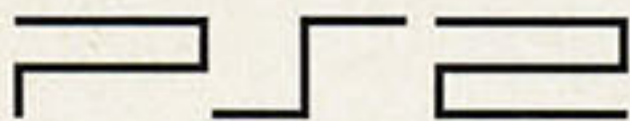
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. As promoções somente em dinheiro e serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

GAMES

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418

INFORMATICA e GAMES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001



2006 FIFA WORLD CUP

Nova carreira fácil

Utilize este truque para iniciar um novo modo carreira com qualquer time sem a necessidade de ter que comprá-los:

No menu principal, selecione a opção Team Management e, em seguida, Edit Player. Escolha qualquer time e depois comece a editar seus jogadores para ter atributos de 78 pontos. Você pode deixar alguns jogadores com pontos de atributos de até 83, mas tente manter a média de 78. É possível editar a maioria dos jogadores do time. Depois, vá para o modo carreira e seu time estará disponível. Por ter mantido a média de pontos de atributo dos jogadores em 78, seus jogadores não irão pedir por maiores salários e você poderá mantê-los sempre jogando no time, ao invés de não convocá-los ou deixá-los na reserva (se ficar aumentando seus salários, você poderá ser demitido). Se você começar a vencer sempre, seus jogadores se recuperarão fisicamente após cada jogo, caso contrário, isso não acontecerá. Você pode vender alguns deles, mas ainda ganhar um bom dinheiro para convocar mais craques.

Melhores da África

Para conseguir habilitar a seleção com os melhores jogadores africanos do game, o All-African Team, você terá que vencer a Copa do Mundo com uma seleção da África.

Melhores da América

Para conseguir habilitar a seleção com os melhores jogadores americanos do game, o All-American Team, você terá que vencer a Copa do Mundo com uma seleção da América.

Melhores da Ásia

Para conseguir habilitar a seleção com os melhores jogadores asiáticos do game, o All-Asian Team, você terá que vencer a Copa do Mundo com uma seleção da Ásia.

Melhores da Europa

Para conseguir habilitar a seleção com os melhores jogadores europeus do game, o All-European

Team, você terá que vencer a Copa do Mundo com uma seleção da Europa.

Melhores do Mundo

Para conseguir habilitar a seleção com os melhores jogadores do mundo no game, o All-World Team, você terá que vencer a Copa do Mundo com uma seleção da África, da América, da Ásia e da Europa.

Pôsteres da Copa

Realizando as tarefas indicadas, você conseguirá habilitar os pôsteres, que podem ser vistos depois na opção My Cup's Reward que fica 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.

beatmania IIDX: IIDX RED

Cursos secretos

Quando você for criar um novo Original Course, se você inserir os seguintes nomes, certas músicas inéditas aparecerão para você se divertir. Isso funciona somente quando todas as cinco músicas são Gambol 7K, que é a default:

GOLI: cria o curso com as músicas Fly Away to India, FAKE TIME, MAX 300, Gigadelic, A.

MAYA: cria o curso com as músicas Love Again..., Horizon, Ageha, Secret of Love, Genocide.

HES: cria o curso com as músicas Outer Wall, Spiral Galaxy, Andromeda, RESONATE 1974, Earth Scape.

GYO: cria o curso com as músicas Speedy Cat, Car of Your Dreams, T.A.I.Y.O., Key, Red Zone.

F-FLY: cria o curso com as músicas Texture, Oosanbashi, Move Me, Les Filles Balacent, Close My Eyes For Me.

Others

Existem dois Others secretos que podem ser acessados no Training Mode, mas a pontuação não é salva. Para habilitá-los no Free

Mode, faça o seguinte:

EraserMotor Maximum Another (eRAsErMOTORpHAntOM): no Arcade Mode, vá na pasta All Music e jogue três músicas aleatórias (com os pontos de interrogação) no Another e qualifique-se para o estágio extra. Assim, você habilitará este Another.

Gambol Another: complete o Slake Course na dificuldade expert no Another para habilitá-lo.

GUILTY GEAR XX SLASH

Novos personagens

Para poder habilitar dois novos personagens, Kliff e Justice, você terá que fazer o seguinte:

Justice: você terá que vencer o modo Survival no nível de dificuldade 440 para habilitar este personagem.

Kliff: você terá que vencer o modo Survival no nível de dificuldade 420 para poder habilitar este personagem.

Lutadores antigos

Para poder habilitar os personagens do game #Reload, da série Guilty Gear, você terá que terminar o modo Arcade do jogo com um dos personagens que estavam presentes no game anterior.

Lutadores especiais

Para poder habilitar os lutadores especiais, os EX Characters, você terá que terminar a missão 2 do game com qualquer personagem que tenha uma versão EX.

Arte da missão

Para poder habilitar as artes de todas as missões do game, você terá que terminar a missão 1 do game com cada personagem do jogo.

Missão extra

Para poder habilitar a missão extra chamada "Order-Sol Mission Level 3", na terceira fase, você terá que habilitar os personagens Kliff e Justice conforme a dica anterior ensina.

Cores especiais

Para poder habilitar as cores especiais dos personagens do game, as SP Colors, você terá que terminar a missão 3 do jogo com o personagem do qual quiser conseguir a nova cor. Faça isso com cada um para conseguir todas as cores.

Personagens EX

Outro modo de conseguir os personagens especiais é através do modo Survival. Depois que você atingir o nível 500, começará a lutar com os Gold Characters ao invés dos EX, mas eles aparecerão como se fossem dessa forma e, depois de vencidos, eles poderão ser escolhidos. Depois de conseguir todas as cores, pressione **START** no personagem habilitado e depois pressione **→** no direcional digital para selecioná-lo com a cor especial.

JAWS UNLEASHED

Seleção de fases

Colete todas as 45 License Plates no Story Mode do game para poder habilitar a seleção de fases no menu de seleção de fases.

Golpe especial

Para conseguir realizar o golpe Body Bomb, segure **L1** para carregá-lo e depois pule para fora da água quando estiver perto de um barco. Solte o analógico da esquerda e o tubo irá saltar para fora da água, cair em cima de um barco e afundá-lo.

Atacando banhistas

Quando for atacar muitos banhistas que estiverem tentando escapar de você, ataque-os sem fazer barulho. Assim que pegar um deles, ou mais de um, tente arrastá-lo(s) para mais longe do bando para poder ganhar mais tempo para comê-lo(s).

Pontos de habilidade

Quando você conseguir os primeiros pontos de habilidade do jogo, use-os para melhorar a barra de vida (health) antes de tudo. Depois melhore a velocidade (speed), força (power), precisão (accuracy) e, por último, a fome (hunger). Seguindo esta ordem, você conseguirá ter ataques melhores que o ajudarão a passar pelas fases facilmente.

Missão Dead of Night

A fase Dead of Night pode ser uma das mais difíceis do game, mas existe um modo de passar por ela mais facilmente. Pegue e segure um barril que a tripulação está jogando pela ponte e jogue-os no duto da refinaria mais à esquerda da fase. Assim, você explodirá todos eles. **X**

THE DA VINCI CODE™

DESCUBRA O SEGREDO... JOGANDO EM SUA TV

Já a Venda

Manual em português +
enciclopédia de termos +
pôster exclusivo**



JP Tech

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO BRASIL

Info.: davinci@jptech.com.br

PARA
Maiores
de 14 anos

COLUMBIA
PICTURES



2K



PlayStation 2

** Poster: quantidade limitada a 500 unidades

para anunciar, ligue:
(11) 6877-6088

SEU GAME COM TUDO!
ENTREGAMOS SUA COMPRA
EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL
SEDEX DESDE 153

fratello Games
INFORMATICA

ASSISTENCIA TÉCNICA
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

DRAGOON GAMES
VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / CURSOS
www.dragoon.com.br

PS2 XBOX GAME BOY ADVANCE

Venda de todos os vídeo-games e serviços. Técnicos especializados. Tuning: grava, armazena, roda + 100 jogos. PC p/ jogadores e up grades. Cursos: Conserto v.games / pintura digital.

Fones: 11- 38461470 / 38464375

R.Silvania, 157 -SP- ESTACIONAMENTO NO LOCAL

PAGUE EM ATÉ 36 X!
VISA MasterCard Lloyds

www.eletromilgames.com.br

ELETROMIL
GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA - SOM AUTOMOTIVO

COMPRAS - VENDAS - TROCA ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E DESTRAVAMENTOS

SEDEX

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

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES
ACOMPANHADA PELO CLIENTE

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00H. - Sáb. das 08:00 às 17:00H.
T: (11) 3362-2306

Importamos de todos os consoles

Novo HBOX360 confidencial

OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games e acessórios para lojistas

visite em nosso site: www.np-newport.com
tel.: 045-30255788
045-30255752
045-30255778

Venda de peças de PSP e PS2

Preços especiais para lojistas

Al. Nhamiquaras, 2088 - Moema - São Paulo - SP
(11) 5542-7989 • www.ps6.com.br

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB crediário

Jogos para DS a partir de R\$ 130,00

Nintendo DS consulte nossos preços

Playstation 2 Slim consulte nossos preços

Xbox consulte nossos preços

GameCube consulte nossos preços

Jogos para PS2 e GameCube a partir de R\$ 75,00

LANÇAMENTO Xbox 360 consulte nossos preços

Assistência Técnica Orçamento sem compromisso

Memory Card 16 Mb consulte

Memory Card 32 Mb consulte

Memory Card 64 Mb consulte

Leitor ótico HD7 consulte

Leitor ótico 400C consulte

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
Domingo: 9h00 às 18h00

Disk Games É Pura Diversão!!!
Desde 1992

Consulte Nossos Preços!

Televendas
19 3242-0541

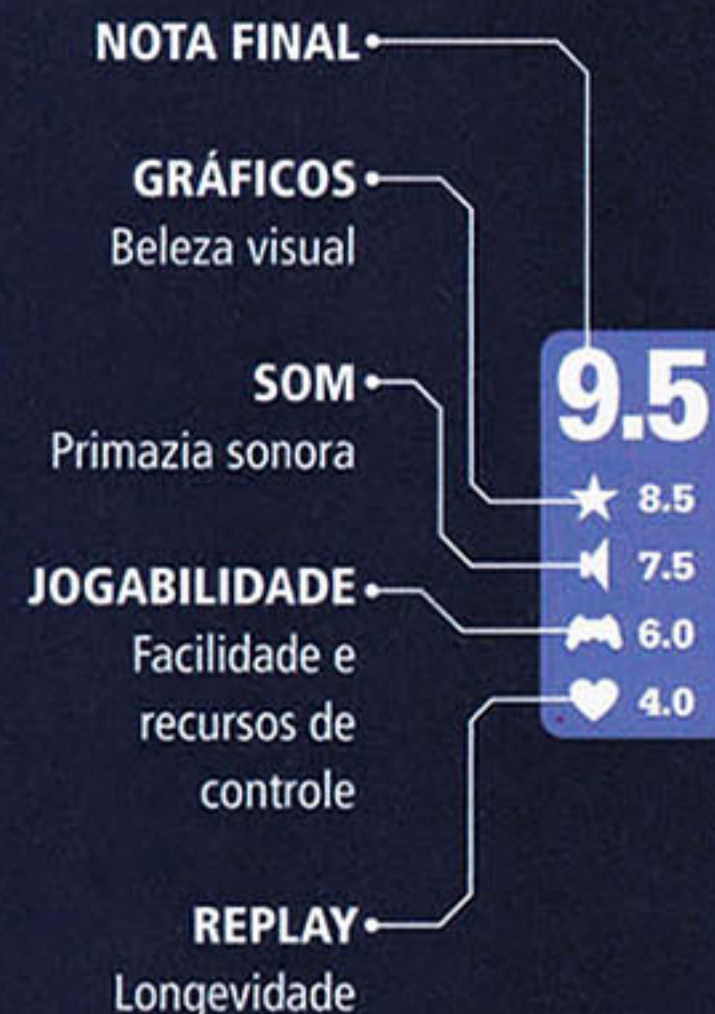
Financiamento Próprio!
Tudo em até 20X
6X no cheque SEM JUROS!

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

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.

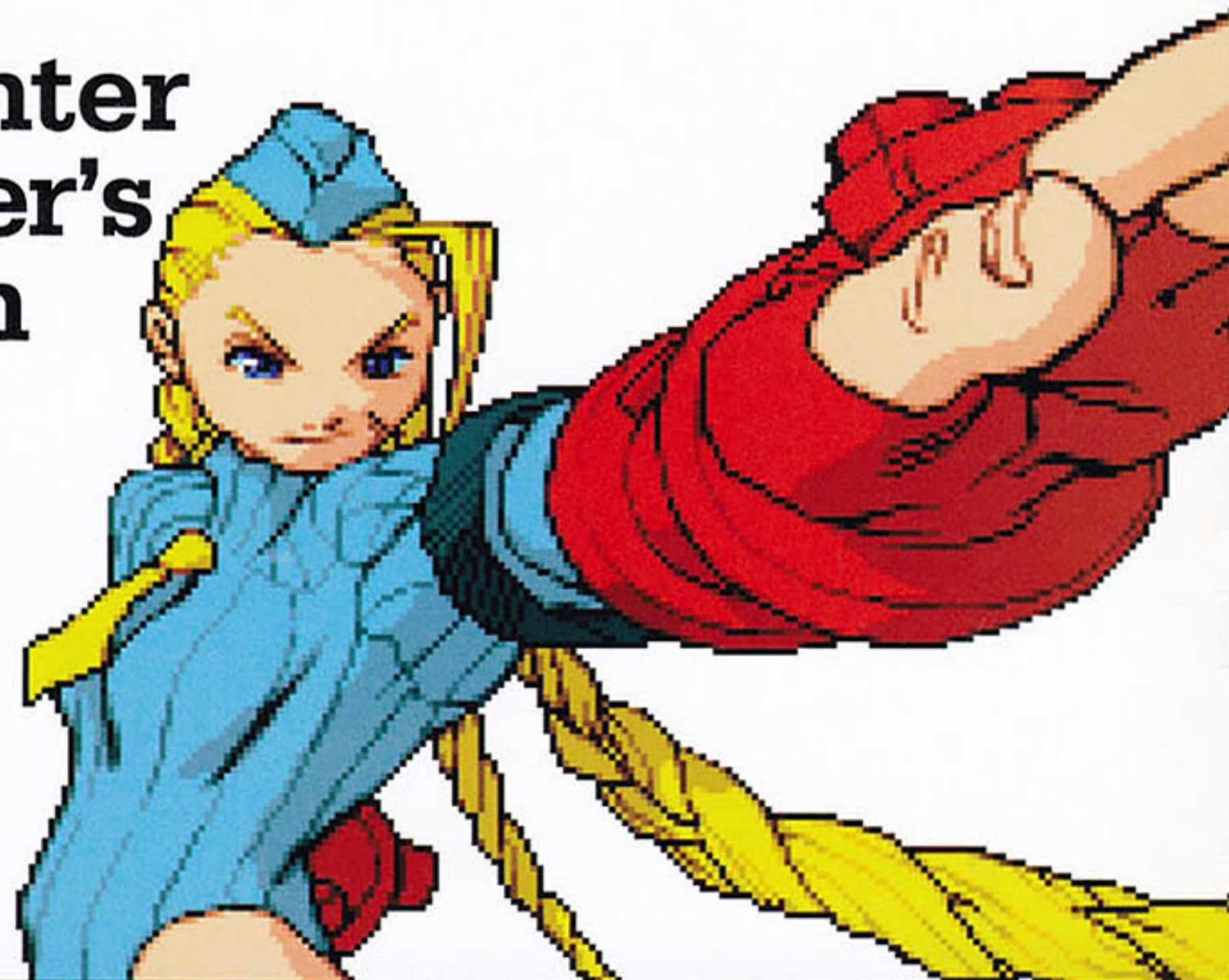
NOSSOS SELOS

- PERFEITO** (platina): Para os jogos que atingem a nota 10.
- EXCELENTE** (ouro): Para notas finais 9.0 ou 9.5.
- ÓTIMO** (prata): Para jogos com nota 8.0 ou 8.5.
- MUITO BOM** (bronze): 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: 77

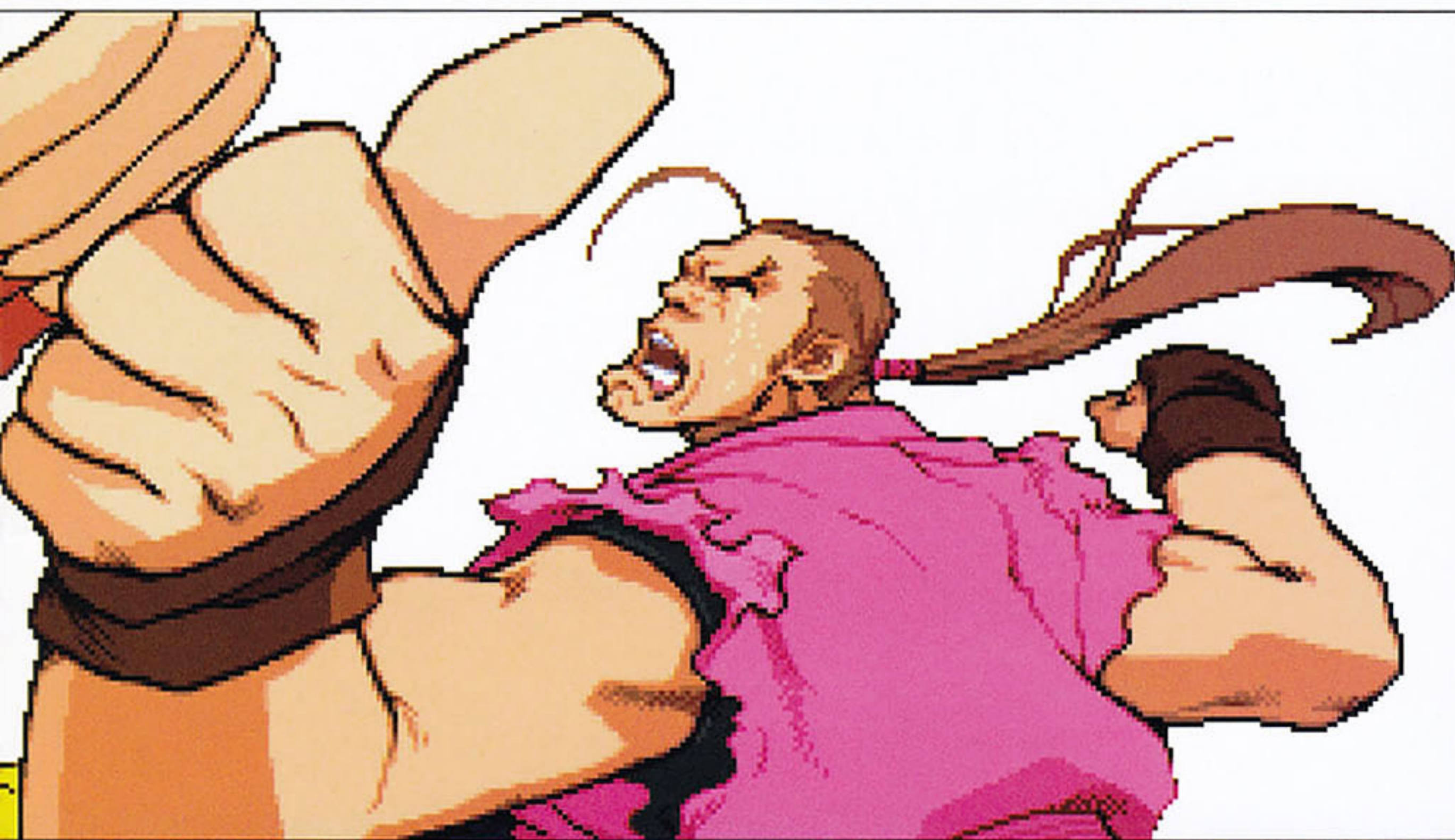
Street Fighter Zero: Fighter's Generation

O série de luta mais importante da história dos games em uma coletânea imperdível. Leia nosso review e saiba todas as novidades deste pacote que merece ser jogado por décadas!



Flash Reviews: jogos já analisados em edições anteriores,

TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
2006 FIFA World Cup	"O melhor FIFA de todos os tempos, mas, ainda assim, não chega nem aos pés de WE."	#35	7.0	Bronze	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
Atelier Iris 2	"Ainda que não inova em muitos aspectos, o game agrada pelo seu capricho e enredo."	#35	8.0	Prata	Orlando Ortiz
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
Dragon Quest: Yangus	"Nova história de sucesso consagrado. Vale mais a pena para quem já jogou DQVIII."	#35	9.0	Ouro	Gilsomar Livramento
Drakengard 2	"Um bom RPG (para que gostou de seu predecessor). A história já vale a compra."	#34	7.5	Bronze	Ricardo Farah
Driver: Parallel Lines	"Se levarmos 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
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
Guilty Gear XX Slash	"Com poucas diferenças em relação as versões anteriores, vale pelos extras especiais."	#35	7.5		Fabio Santana
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
Jaws Unleashed	"Proliferar a carnificina é legal. Pena que aqui você parece o Ecco the Dolphin"	#36	5.0		Ricardo Farah
KOF: Maximum Impact 2	"Apesar de ter ficado superior ao seu predecessor, não é um dos melhores do gênero."	#35	8.0	Prata	Douglas Pereira
KOF: Orochi Collection	"O pacote é generoso, mas infelizmente não possui nenhum extra que compense."	#35	5.0		Eric Araki
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
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
Okami	"Uma obra de arte pincelada pelo Clover Studio que promete fazer escola nos games!"	#35	9.5	Ouro	Gilsomar Livramento
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
Over the Hedge	"Jogo engraçado, bons gráficos e controle fácil. Jogue junto com o filho."	#36	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Radirgy Precious	"Shooter 2D nonsense. Produção simplória, apenas para fanáticos e curiosos."	#36	4.0		Henrique Minatogawa
Rampage: Total Destruction	"Um clássico do passado que peca pela repetição desenfreada e sem sentido."	#35	5.0		Rodrigo Raugust
SEGA: Ages: Dynamite Deka	"Saudosismo extremo com sabor requeentado. 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



X-Men:
The Official Game: **76**

The Da
Vinci Code: **76**

Monster Hunter
Freedom: **78**

beatmania IIDX
11: IIDX RED: **78**

Shin Gouketsu
Ichizoku: Bonno
Kaikou **78**

MotoGP 4: **78**

NBA Ballers:
Rebound **78**

e novidades lançadas este mês

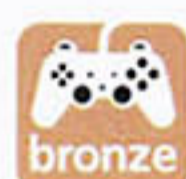
TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
Shooting Love Trizeal	"Um shooter com boa proposta, mas peca demais pelos slowdowns e pela facilidade."	#35	4.5		Rodrigo Guerra
Sonic Riders	"Para não dizer que ele é todo ruim, as animações cumprem o prometido."	#33	6.5		Henrique Sampaio
Spectral Vs. Generation	"Jogo de luta com gráficos ultrapassados e jogabilidade fraca. Vale pela trilha sonora."	#35	4.5		Ronaldo Testa
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 franquia!"	#34	9.5	Ouro	Ricardo Farah
Winback 2: Project Poseidon	"Um clone de Metal Gear que tenta inovar, mas acaba frustrando pela sua pobreza."	#35	3.0		Ricardo Farah
Winning Eleven 10	"Como sempre, a melhor edição do melhor jogo de futebol dos games."	#35	9.5	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 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 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
Untold Legends II	"Melhorou muito em relação a seu predecessor, mas continua pecando na inovação."	#35	5.0		Jocelyn Auricchio
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	"Diverte por alguns minutos, pois no final das contas enjoa pela poluição visual."	#34	6.0		Henrique Minatogawa
Worms: Open Warfare	"O game das minhocas no PSP diverte mesmo se jogado com os amigos..."	#34	6.5		Rodrigo Guerra
Ys: The Ark of Napishtim	"Um RPG simples, com batalhas contra monstros enormes e desafios na medida certa."	#35	6.5		Rodrigo Raugusta

* Os jogos destacados em vermelho são títulos novos, avaliados nesta edição.

X-Men: The Official Game PS2



● Vida de mutante é assim, hora ou outra sempre sobra uma serpente de fogo para ser congelada. E, acredite, no game, este é um dos melhores momentos em que você testa suas habilidades mutantes



Não se deixe enganar pelo nome. X-Men: The Official Game não é o game

baseado em X-Men: O Confronto Final, desfecho da trilogia que ainda atrai multidões a um cinema perto de você. Acompanhe: este é um game baseado em um filme... que não é inspirado em filme algum. De maneira envolvente, o jogo revela os acontecimentos entre o segundo e o terceiro capítulos da saga, apontando seus holofotes para as seqüelas causadas pela morte de Jean Grey e no sumiço de Magneto. Observando sob este prisma, parece uma escolha interessante – e é mesmo. Afinal, é a prova cabal de que os games são cada vez mais necessários na tão alardeada intersecção de mídias, recorrente na cultura pop atual. Para quem acompanha as sagas mutantes, The Official Game é um excelente “contextualizador”. Escrito por Chris Claremont (o melhor roteirista da história dos X-Men, sem tirar nem pôr), o enredo mergulha fundo em questões deixadas em aberto no cinema, o que só é reforçado pela caprichada dublagem feita pelos atores originais. Na teoria, parece perfeito. O problema é a aplicação prática. Bem diferente dos games anteriores dos heróis, é possível jogar somente com Noturno, Wolverine e Homem de Gelo em missões bem específicas (os



estágios exclusivos de Wolverine são mais focados na pancadaria, enquanto os de Noturno aproveitam-se de suas habilidades de teletransporte, por exemplo). Os caminhos de cada mutante cruzam-se e separam-se, obrigando o jogador a ir e voltar para seguir a história toda. Tinha tudo para dar certo, não fosse a evidente falta de criatividade na elaboração dos estágios e objetivos. É um tal de “andar, bater em inimigos e pegar itens” que enjoa bem antes da metade das 28 fases disponíveis. X-Men não é só violência descerebrada, que fique claro. Mas parece que alguém no caminho se esqueceu disso. Questionável também é a escolha do uso de cenas paradas para o desenrolar do enredo entre uma fase e outra, tal qual um “storyboard animado”. Chega a ser um desperdício a utilização da voz imponente de Hugh Jackman por cima de uma ilustração congelada e sem vida. Seria a falta de verba o problema? E eu pensando que as empresas de games estavam nadando em dinheiro...

—Pablo Miyazawa

7.5 **Produção** Activision
Desenv. Z-Axis
 ★ **8.0** **Gênero** Ação
 🗣️ **8.0** **Região** EUA
 🎮 **6.0** **Jogadores** 1
 ❤️ **6.5** www.activision.com

Hitman: Blood Money PS2



Para quem nunca jogou, trata-se de um game cuja proposta é agir como um autêntico assassino profissional, eliminando seus alvos sem alarde. Bom para quem é paciente e detalhista. O enredo se passa em flashback. Durante uma entrevista, um chefe do crime fala sobre o agente 47. No fundo, é uma desculpa para mostrar missões sem relacioná-las, pois, do contrário, seria difícil manter a coerência. Os cenários estão mais amplos e detalhados, com muitos elementos na tela.

A IA está mais perspicaz e sair atirando em todo mundo já não é tão fácil. É possível adquirir upgrades para as armas (silenciador, mira laser etc.) e outros equipamentos. Vale conferir o jornal no fim de cada missão, “comentando” sua

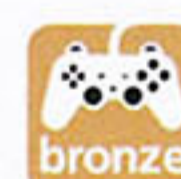


performance. Há grande variedade de disfarces, até alguns bizarros, mas há locais certos para usá-los. Uma adição muito bem-vinda são os socos, chaves de braço e empurrões. Há muitas ações novas, como saltar em plataformas, usar um refém como escudo, entre outros. Blood Money equilibra muito bem ação com stealth, tanto que é recomendado saber alternar entre as visões em 1ª e 3ª pessoa. BM segue uma linha barra-pesada, com várias cenas de consumo de drogas, tabaco, prostituição e agressões. Duas coisas são notáveis: uma é que sempre há algo “picante” nas fases, seja uma mulher de biquíni, pôsteres, um casal em pleno amasso etc. Outra é fazer alguma coisa pesada cair na cabeça das vítimas, tal como no desenho do Papa-Léguas.

—Henrique Minatogawa

8.0 **Produção** Eidos
Desenv. Io-Interactive
 ★ **7.5** **Gênero** Ação
 🗣️ **6.5** **Região** EUA
 🎮 **7.0** **Jogadores** 1
 ❤️ **8.0** www.hitman.com

The Da Vinci Code PS2



Por algum motivo que desconheço, sempre fui fascinado por livros, filmes e jogos com temas religiosos. E como fã dos antigos adventures para PC, The Da Vinci Code tinha tudo para me agradar. E agradou, na medida do possível. Diferente do filme, o jogo utiliza a trama do livro de Dan Brown como base para a aventura, porém cria diversas novas situações para os protagonistas Robert Langdon e Sophie Neveu, colocando-os inclusive em lutas diretas contra policiais e monges (inexistentes até no filme). O que inicialmente eu havia achado um absurdo, acabou me agradando após algum tempo – até porque as lutas são divertidas. Com essa abordagem livre, o jogo se destaca por trazer locações e incríveis enigmas que não existem na história original, mas que nem por isso o afasta dela. Pelo contrário, a enriquece. Quanto ao jogo em si, acredito que a escolha da The Collective pela câmera em 3ª pessoa e as tarjas pretas, que ocupam ¼ da tela, foram um tanto

infeliz, limitando muito o campo de visão do jogador e, às vezes, concentrando muita informação textual em um único espaço. Os ambientes foram muito bem retratados e as animações também não deixam a desejar. E não espere que com o livro do lado, você conseguirá realizar todos os enigmas: aqui o negócio é usar a cabeça. Se você também se interessa pelo tema, dois jogos são essenciais: Broken Sword (PSone e PC) e Gabriel Knight 3 (PC).

—Henrique Sampaio



7.0 **Produção** 2K Games
Desenv. The Collective
 ★ **7.5** **Gênero** Ação
 🗣️ **7.5** **Região** EUA
 🎮 **6.0** **Jogadores** 1
 ❤️ **6.0** www.2kgames.com/davincicode/



Art of Fighting Collection PS2



Este é o quarto volume da série NeoGeo Online Collection da SNK Playmore e reúne os três games de Art of Fighting — Ryuko no Ken, no Japão — lançados nos arcades em 1992, 1994 e 1996.

E jogar essa coletânea me fez lembrar do respeito que a série merece, pelos diversos avanços que trouxe ao gênero luta como um todo: foi o primeiro 100 Mega Shock da empresa (com 102 Mbits), foi o primeiro a apresentar o recurso de zoom que afastava ou aproximava a tela, proporcionando sprites gigantescos, foi o primeiro a trazer uma barra de Power e golpes secretos realizados sob condições extremas, além de outros detalhes que não se vêem hoje em dia, como machucados nos lutadores ao longo da luta e roupas se rasgando ao receber um golpe especial no final de um round. Sim, devemos muito a essa série, e cada episódio me trouxe lembranças daqueles idos de 90, quando havia arcades em cada bar de esquina, em vez de máquinas caça-níqueis. Enfim, Ten-Chi-Jin (o nome da coletânea, que sig-

nifica Céu-Terra-Homem, os elementos da criação, que representam a arte da luta) traz as versões de NeoGeo AES (cartucho) rodando 100% perfeitas, com direito a trilha sonora arranjada das versões NeoGeo CD, além de edição de cores dos lutadores. Só ficaram faltando um modo de treino e listas de golpes, além dos secretos e dos chefes selecionáveis.

—Fabio Santana



6.5 **Produção** SNK Playmore
Desenv. SNK Playmore
★ **7.0** **Gênero** Luta
▲ **9.0** **Região** Japão
▶ **7.5** **Jogadores** 1 a 2 (online)
♥ **6.0** www.snkplaymore.co.jp

Street Fighter Zero: Fighter's Generation PS2



A Capcom acertou em cheio ao juntar as versões arcade de Street Fighter Zero, Zero 2, Zero 2 Alpha (lançada no Japão), Zero 3 e Pocket Fighter em um mesmo DVD, sem qualquer load time entre as batalhas. Exceto Pocket Fighter, os demais games possuem uma versão Arrange que libera extras encontrados nas versões Dreamcast, Sega Saturn e PSone — Cammy em SFZ2 Alpha com enredo e final próprio, todos os personagens da versão SFZ3 do PSone, cenários, músicas originais e remixadas etc. O bacana é a versão Arrange de SFZ, que dá acesso ao Hyper Street

Fighter Zero. Escolhendo personagens com o esquema de batalha da série Zero 3, você poderá definir o modo de combate entre Normal, Mazi, Saikyou e Classic. E caso mantenha Start pressionado neste momento, poderá escolher uma barra ISM secreta, além das normais X (barra única), Z (barra com três níveis) e V (custom combo). Cada barra ISM secreta acessa um sistema de batalha distinto: Chain Combos e Advancing Guards (Darkstalkers); Ryu, Ken, Gouki, Nash, Evil Sakura e Vega de Marvel Vs. Capcom 2; Super Cancel e Parrying (Street Fighter 3); e jogabilidade de Street Fighter II. Apesar de não ter os personagens Eagle, Maki, Yun e Ingrid da versão PSP, SFZ:Fighter's Generation é obrigatório para os fãs.

—Gilsomar Livramento

9.0 **Produção** Capcom
Desenv. Capcom
★ **9.0** **Gênero** Luta
▲ **9.5** **Região** Japão
▶ **9.0** **Jogadores** 1 a 2
♥ **9.5** www.capcom.com

GAMES

ATACADO

Acessórios para video-games em geral.

 (16) 3011-2289

WWW.GAMESATACADO.COM.BR

beatmania IIDX 11: IIDX RED PS2



Apesar da Konami trazer novidades musicais em IIDX RED, os fãs e jogadores hardcore vão curtir também o trabalho visual, a diversidade de estilo, modos de jogo e dificuldade. Variar a velocidade dos mixes durante as músicas, além do autoscratch ser bem-vindo, dá novo fôlego, desafio e muita diversão. O resultado é a emoção intensa na procura do ritmo perfeito.

—Gilsomar Livramento



8.0 **Produção** Konami
Desenv. Konami
 ★ 6.5 **Gênero** Musical
 9.5 **Região** Japão
 8.5 **Jogadores** 1 a 2
 8.0 www.konami.co.jp

Shin Gouketsuji Ichizoku: Bonnou Kaikou PS2



A série Gouketsuji Ichizoku (conhecido no ocidente como Power Instinct lançado nos arcades em 1993), chega ao PS2. Sob certos aspectos, ele é um game de luta defasado, mas com detalhes interessantes. Um game bacana para passar o tempo com muito humor ácido, músicas cantadas, completando missões e participando de partidas online. Mas não espere muita coisa.

—Gilsomar Livramento

5.5 **Produção** Excite
Desenv. Noise Factory
 ★ 6.5 **Gênero** Luta
 7.5 **Região** Japão
 6.5 **Jogadores** 1 a 2
 1.0 www.noise.co.jp/game/bonnou/

Steambot Chronicles PS2



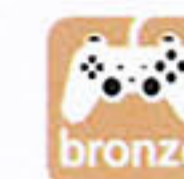
Se você imaginou que Steambot tivesse alguma relação — pequena que fosse — com Steamboy, o filme de Katsuhiro Otomo, não se engane. Apesar de todo o jeitão anime, SC é apenas mais um RPG mediano como tantos outros. Em uma comparação bem simples, SC é o resultado frustrado de quando Fable encontra Front Mission. Aqui, você tem uma liberdade muito grande. Apesar disso, com os gráficos fracos, não chega nem perto dos jogos de verdade.

—Eric Araki



3.0 **Produção** Atlus Software
Desenv. Irem Software
 ★ 4.0 **Gênero** RPG
 5.0 **Região** EUA
 4.0 **Jogadores** 1 a 2
 2.5 www.atlus.com

MotoGP 4 PS2



MotoGP 4 chega no ocidente oferecendo bons controles e uma curva de aprendizado generosa aos amantes do gênero, sendo possível pilotar máquinas a partir de 125cc (uma novidade na série). Os gráficos e sons medianos cumprem seu papel. O game, apesar de oficial, se baseia na temporada de 2004 da competição. O principal atrativo é um modo online exclusivo desta versão.

—Rodrigo Raugust

7.0 **Produção** Namco Bandai Games
Desenv. Namco Bandai Games
 ★ 7.0 **Gênero** Corrida
 7.5 **Região** EUA
 8.0 **Jogadores** 1 a 2 (até 8 online)
 8.0 www.motogp-game.com

Monster Hunter Freedom PSP



Confesso que MH Freedom foi um dos meus games mais aguardados para o PSP neste ano. E agora, após longas horas de teste e a minha empreitada como caçador de dragões e outras criaturas na versão portátil, confirmo que a espera pelo game valeu a pena, mas, infelizmente, o conjunto final da obra saiu um tanto "manco", se é que você me entende. Os motivos são simples. Freedom tem tudo que a versão de PS2 oferece — além de muitos elementos do episódio G, que saiu apenas no Japão. Os gráficos são limpos, as texturas fazem jus ao que o PSP vem oferecendo recentemente e até mesmo a jogabilidade (a maior vilã em um game portátil) é amigável e de fácil aprendizado. Ainda assim, Freedom peca pelos loading times excessivos e pelas

missões megalomaniacas. As quests são divididas em duas categorias: na primeira, basta você sair de seu vilarejo e partir em busca de carne, pele ou uma mera cabeça de dragão, enquanto na segunda, deve trazer algum item valioso, como um ovo especial ou uma arma forjada com a melhor pele de dragão. O desafio é legal e bem variado, porém, o tempo que você leva para completar uma quest é o que frustra. Se estivéssemos jogando em um console, tudo bem. No portátil, porém, este tempo é desnecessário e prejudica basicamente os momentos cruciais em que você precisa salvar o game, mas não consegue.

Se já não bastasse, Freedom possui opção multiplayer para até quatro jogadores, mas apenas para o modo Ad Hoc, ou seja, esqueça todo o brilho de jogar online com os amigos e bancar o aventureiro em equipe. Criar seu próprio personagem, melhorando vários atributos, é muito legal. Empalar dragões e outros répteis do passado para forjar novas armas e

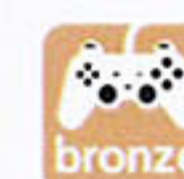


equipamentos é melhor ainda. Fazer tudo isso a velocidade de uma tartaruga é o que desanima. Poderia ser considerado a versão de Final Fantasy XI ou Phantasy Star Online para os pobres, mas Monster Hunter Freedom pode ser comparado apenas com algum game de ação que reúna amigos para estapear monstros. Vale a compra, mas não a diversão, infelizmente.

—Ricardo Farah

7.5 **Produção** Capcom
Desenv. Capcom
 ★ 8.5 **Gênero** Ação
 8.0 **Região** EUA
 8.5 **Jogadores** 1 a 4 (Ad Hoc)
 6.5 www.capcom.com

NBA Ballers: Rebound PSP



O basquete sério foi deixado de lado nas divertidas quadras de rua de NBA Ballers. O desafio é mostrar que você é o melhor no esporte, passando por desafios inusitados que nem sempre usam as regras reais como base. Os comandos intuitivos e as mais de 100 jogadas "artísticas" disponíveis tornam o game muito prazeroso, sem contar os bons gráficos e o som de primeira linha.

—Ronaldo Testa



7.5 **Produção** Midway
Desenv. Backbone
 ★ 7.0 **Gênero** Esporte
 7.0 **Região** EUA
 8.0 **Jogadores** 1 a 2 (Ad Hoc)
 7.0 www.midway.com

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.

NÓS MOSTRAMOS!

E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.

CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.



Controle PS2
R\$69,99



Cabo Extensor
R\$19,99



Suporte PS2
R\$29,99



CD Remixes
R\$19,99



Cd-rom
Qual É A Música
R\$69,99



Cabo s/ Vídeo
Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GameCube
R\$49,99



Bolsa Exclusiva PS2
R\$39,99



Controle Remoto
R\$69,99

PlayStation2

original

QUERO TUDO

Promoção

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

R\$ 699,00



Pack 1

Tudo por

R\$ 99,99

Pack 2

Tudo por

R\$ 99,99

Pack 3

Tudo por

R\$ 99,99

Pack 4

Tudo por

R\$ 49,99



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

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatupé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

A MAIOR FEIRA DE GAMES DO RIO

VAI BOMBAK

TOP GAMES

TOP GAME SHOW 2006

Riocentro: 30 de junho, 1 e 2 de julho

- 15 Arenas de Competições
- Oficina de Games
- Lounge O Mundo é dos NETS
- Anime Center
- Desfile Cosplay
- 30 lojas de venda



• Atrações e muito mais.
 SEJA UM COMISSÁRIO. JUNTE A GALERA E VENHA. INFORME-SE NO SITE.



VENDAS

ticketmaster BRASIL 0300 789 6846*
www.ticketmaster.com.br

• Postos Credenciados **ampm** **Ipiranga** • Fnac • Modern Sound

SUJEITO À TAXA DE CONVENIÊNCIA *R\$0,30/min. + imposto tel. fixo - R\$0,77/min. + imposto celular

Veja a relação dos postos de venda de ingressos no site.

www.topgameshow.com.br

Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

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

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


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


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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: Renato Bueno

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

